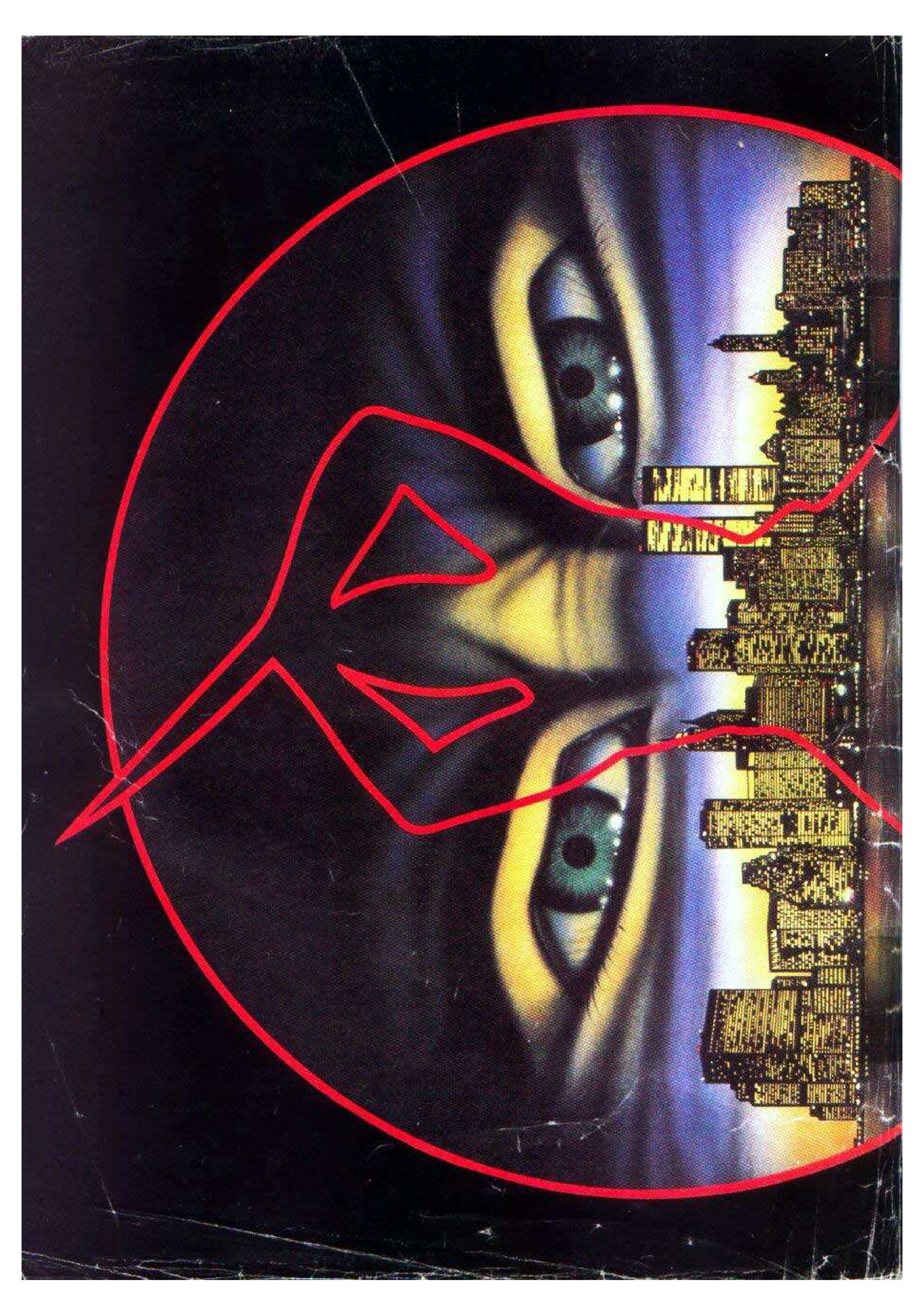


SUPER FAMICOM
CHEGOU O NINTENDO 4ª GERAÇÃO
MASTER SYSTEM II: COM ALEX KIDD NA MEMÓRIA
Cr$ 550,00
SIGLA
VideoGame
MAIS 57 Superjogos
NINTENDO, MASTER, MEGA DRIVE E ATARI.
NOVÍSSIMOS
DRAGON'S LAIR (UM NOVO JOGO NINTENDO)
RANKING
OS MELHORES EM NINTENDO E MASTER
DICAS
OS LEITORES AJUDAM A PASSAR DE FASE
RECORDES
BRASILEIROS SUPERAM OS AMERICANOS
NES ROBOT
O ROBÔ GAMEMANÍACO
3ª SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME TEC TOY
Superprêmios
SEU DESENHO VALE
3 MEGA DRIVE
1 MASTER SYSTEM
1 ÓCULOS 3D
5 CARTUCHOS MASTER SYSTEM COM 1 MEGA
1 PISTOLA LIGHT PHASER
2 MINI GAMES DE 20 NÍVEIS
2 MINI GAMES DE 8 NÍVEIS
2 MINI GAMES DE 1 NÍVEL — 10 RAPID FIRE
Master System
LISTA COMPLETA DOS 150 VENCEDORES DA 2.ª SUPERPROMOÇÃO



DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

NÃO PERCA, TODO SÁBADO NA T.V. BANDEIRANTES, O PROGRAMA GAME MANIA.

PATROCÍNIO TEC TOY

LOCAÇÃO E VENDAS



ENTERTAINMENT SYSTEM





Super Famicom



TEC TOY



A Dimensão está abrindo novas lojas pela cidade e interior para facilitar o acesso de novos clientes.
Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

- TATUAPÉ
  R. Stª Virgínia, 107 - CEP: 03084
  Tels.: (011) 217-7161/296-4928
- VILA MARIANA
  R. Afonso Celso, 771 - CEP: 04119
  Tels.: (011) 884-8151/884-8152
- CENTRO
  R. Xavier de Toledo, 210
  2º Andar - CEP: 01048
  Tels.: (011) 36-3226/34-8391
- SANTANA
  R. Alfredo Pujol, 481 - CEP: 02017
  Tel.: 950-9510
- POMPÉIA
  R. Raul Pompéia, 442
  CEP: 05025 - Tel.: (011) 864-5705
- JARDINS
  R. da Consolação, 2970
  CEP: 01416
- SANTO ANDRÉ
  R. Pe. Manoel da Nóbrega, 236
  CEP: 09080 - Tel.: (011) 449-2135
- CAMPINAS
  Av. Andrade Neves, 1654
  (Castelo) - CEP: 13015
  Tel.: (0192) 41-6828
- LIMEIRA
  R. Capitão Bernardes Silva, 494
  CEP: 13480 - Tel.: (0194) 41-0483
- SANTOS
  Av. Ana Costa, 376 - Loja 17
  CEP: 11100 - Tel.: (0132) 40-166



SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO III

VideoGame



Mostre sua arte e ganhe dezenas de prêmios



1º ao 3º
Mega Drive
4º
Master System
5º
Óculos 3D
6º ao 10º
Cartucho para Master System (1 Mega)
11º
Pistola Light Phaser
12º e 13º
Mini Game série Master
14º e 15º
Mini Game 20 níveis
16º e 17º
Mini Game 8 níveis
18º e 19º
Mini Game 1 nível
20º ao 29º
Rapid Fire

Seu desenho vale um Mega Drive e muito mais: Master System, Óculos 3D, cartuchos Master System e pistola Light Phaser.

Participe desta sensacional Superpromoção **VIDEOGAME TEC-TOY:** é só responder as cinco perguntas corretamente, escolher entre os personagens Sonic, Alex Kidd ou Shinobi (apenas um deles), desenhar no espaço em branco do encarte desta edição (ou copiar as perguntas e fazer o desenho em qualquer tamanho) e enviar a Sigla Editora.

Os critérios para a escolha dos vencedores serão as respostas corretas e o desenho mais bonito a ser escolhido por um júri. Para ganhar é só colocar um "X" na resposta correta (apenas um para cada pergunta), caprichar no desenho e torcer. Não esqueça de preencher corretamente o cupom com seu nome e endereço completo e enviar o material à **Sigla Editora** (Rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04015) até o dia 15/06/91.

1) Quantos jogos já foram lançados pela Tec Toy no Brasil para o Master Syste
( ) menos de 20 ( ) de 30 a 40 ( ) de 20 a 30 ( ) mais de
2) Qual o videogame de terceira geração mais vendido no Brasil?
( ) Bit System ( ) Phanton System ( ) Master System ( ) Dynavisio
3) Qual o nome do cartucho estrelado por Mickey Mouse?
( ) E-SWAT ( ) Castle of Ilusion ( ) Shapes and Columns ( ) Astro War
4) Dentre as avançadíssimas características do Mega Drive destacam-se
( ) 512 cores, 10 canais de áudio e cartuchos de até 8 mega.
( ) 12 cores, 07 canais de áudio e cartuchos de até 4 mega.
( ) 64 cores, 64 canais de áudio e cartuchos de até 8 mega.
( ) 264 cores, 02 canais de áudio e cartuchos de até 4 mega.
5) No Mega Drive o adaptador para o Master System serve para
( ) Tornar a maioria dos jogos do Mega Drive compatível com o Master Sys
( ) Tornar a maioria dos jogos do Master System compatível com o Mega D
( ) Tornar os tiros mais rápidos e os golpes mais poderosos.
( ) Tornar invencível o jogador em todos os jogos do Master System.



INDEX

Telefones que não paravam de tocar. Pilhas de cartas chegando. Agitação total na redação. Este foi o clima durante a preparação desta terceira edição de **VIDEOGAME**. Além da equipe de jogadores, repórteres e fotógrafos — mais uma vez analisando estratégias de cada jogo, conferindo cada dica ou código — a "presença" dos leitores tornava-se cada vez mais marcante.

Pelo telefone, leitores pediam dicas ou ligavam para dar a sua própria dica. Outros, ainda desejavam resolver dúvidas técnicas. Surgia então um grave problema: com toda equipe atendendo o telefone não sobrava tempo para preparar a edição. A solução foi — lamentamos mas não houve outro jeito — não dar ou receber dicas por telefone e encarregar apenas uma pessoa de atender os outros telefonemas, abreviando a conversa. A partir de então, solicitamos aos leitores que façam contato apenas por carta.

Até o final de abril haviam chegado à redação de **VIDEOGAME** exatamente 1.417 cartas. E todas (ufa!) lidas e analisadas. Só não foi possível, é evidente, publicar todas. Assim, escolhemos algumas das mais representativas, que estão publicadas a partir da página 15.

E deste contato "mais íntimo" com nossos leitores surgiu também uma nova seção: Dicas do Leitor. Nela estão selecionadas as estratégias e códigos mais interessantes que chegaram por carta. A expectativa é de que a participação do leitor aumente. Mais dicas, mais cartas, mais consultas. Parece inevitável. Isso nos propõe novos desafios. Mas não é disso, afinal, que todos nós gostamos?

Os editores



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Super Mario 4: o astro dos games chega à quarta geração

SUPER NES

A Nintendo of America Inc., que produz o videogame Nintendo de terceira geração nos Estados Unidos, anunciou, em janeiro deste ano, o lançamento de seu novo console de 16 bits no mercado americano. Ainda sem nome definido, o Super NES — Super Nintendo Entertainment System, como vem sendo chamado extra-oficialmente — deve estar nas lojas já em setembro deste ano.

Esta foi, talvez, a maior notícia para os fanáticos pela marca naquele país. E não é para menos: a versão japonesa do console, o Super Famicom (Super Family Computer), vem encantando o público desde o seu lançamento, em novembro do ano passado. A alta resolução gráfica, jogos mais bonitos e complexos e a incrível qualidade sonora são, sem dúvida, a razão para tanto sucesso, que motivou os japoneses a consumirem 400 mil consoles apenas no dia do lançamento, e mais de 1,5 milhão até abril. No Brasil, algumas importadoras já oferecem o modelo japonês, que é comercializado ao preço de 600 a 800 dólares.

Apesar de ter o seu **design** adequado para o mercado americano e, provavelmente, outro nome, a Nintendo garante que as características técnicas do modelo japonês serão mantidas. Para quem gosta de dados técnicos, a resolução gráfica máxima do modelo japonês é de 512 x 448 **pixels** (a quantidade de pontos na tela), estão disponíveis até 32.718 cores, das quais 2.048 podem ser apresentadas na tela ao mesmo tempo, e ainda oito "vozes" simultâneas de som, geradas por um processador digital semelhante ao utilizado nos toca-discos a **laser**. Só para efeito de comparação, a versão de 8 bits apresenta resolução de 256 x 192 **pixels**, 16 cores simultâneas e três canais de som.

Superpromoção II

A **Superpromoção II VIDEOGAME Tec Toy** acumulou mais de 70.000 cartas, vindas de todo Brasil. Por questão de justiça para com todos os participantes, foram selecionadas as primeiras cartas remetidas de todas as regiões do país, a partir do dia em que a revista entrou em venda nas bancas. Explica-se: devido ao processo de distribuição, **VIDEOGAME** chega em datas diferentes às regiões Sudeste, Sul, Centro-Oeste, Nordeste e Norte. Com isso, mais de 1.000 cartas foram as primeiras a chegar, com todas as respostas corretas.

A definição então dos 150 ganhadores de prêmios foi por sorteio, conforme previa o regulamento. Na primeira fase, foram sendo retiradas cartas (sempre por sorteio) até chegar ao número de 150. Depois, foram sorteados os prêmios pela ordem, ou seja, primeira carta sorteada, 150.º prêmio, segunda carta, 149.º prêmio e assim por diante até o primeiro.

Coube aos garotos Paulo Presotti Erguy (11 anos), Eduardo Okamoto (11 anos) e Juliana Giovanetti de Jesus (13 anos), fazer os sorteios, no dia 24 de abril de 1991 na sede da Sigla Editora, em São Paulo (SP). Estiveram presentes Stefano Arnhold (diretor da Tec Toy), André Goldfarb (Gerente de Produto da Tec Toy), Valéria Sandre (assistente de produto da Tec Toy), Maria Célia Furtado e Josias Silveira (diretores da Sigla Editora Ltda).

Os 150 prêmios sorteados foram: 1.º ao 5.º — Console Mega Drive; 6.º ao 8.º — Console Master System; 9.º ao 13.º — Pistola Light Phaser; 14.º e 15.º — Óculos 3D; 16.º ao 20.º — Mini Games série Masters; 21.º ao 30.º — Mini Games; 31.º ao 50.º — Rapid Fire; 51.º ao 150.º — Camisetas **VIDEOGAME**. Vamos! Veja se seu nome está na lista de premiados!

Mega Drive entregue em Minas

O leitor Cézar Prudente Rodrigues (de camisa verde) recebeu o Mega Drive a que tinha direito como primeiro colocado da **Superpromoção I VIDEOGAME Tec Toy**. A entrega se realizou em Uberlândia (MG), onde Cézar mora, na loja Bazar Oriental (representada por Sandra, ao centro). Rodrigo do Carmo Couto, da Arlindo Representação Ltda. (representante da Tec Toy) foi quem entregou ao feliz Cézar o Mega Drive.



DIVULGAÇÃO

O ganhador do Mega Drive



O ganhador do Master System

Paulista ganha Master System

Jonny Ken Itaya, de São Bernardo do Campo (SP), recebeu de Arlete M. Lopes, da Sigla Editora Ltda, o console Master System como prêmio pela segunda colocação da **Superpromoção I VIDEOGAME Tec Toy**. A entrega foi na sede da própria Sigla, em São Paulo (SP). Os demais prêmios foram entregues na sede da Sigla Editora ou enviados pelos Correios.

BITS





Super Famicom, o Nintendo 16 bits

Para controlar tantas possibilidades, o Super Famicom conta com dois microprocessadores. O processador central, que controla todas as funções de jogo e cenários, é o 65816, de 16 bits, e que é uma versão do tradicional 6502 de 8 bits usado no Nintendo tradicional. Graças a essa característica, o Super Famicom pode "rodar" todos os jogos já produzidos em 8 bits — evidentemente, sem aumento da definição gráfica e da qualidade sonora. O segundo processador, que controla os recursos sonoros, é de 8 bits, produzido pela Sony. Além dos oito canais, este processador garante som estéreo da melhor qualidade e ainda um leve efeito eco, que reproduz a sensação de se estar jogando no próprio ambiente do jogo.

Entretanto, basta uma olhada nos controles para entender o lado prático de tanta sofisticação. Além dos tradicionais botões A, B, Start, Select e o direcional em forma de cruz (**control pad**), existem mais quatro, denominados X, Y, L e R. Os botões X e Y, localizados logo acima de A e B, representam outros movimentos do personagem, aumentando em muito as possibilidades do jogo e, lógico, requerendo mais habilidade do jogador. E os botões L e R (de **left**, esquerda e **right**, direita), localizados na parte posterior do controle, permitem que a tela seja "rolada" para a frente ou para trás, sem que se movimente o personagem. Isto permite que a cena seguinte ou a que ficou para trás seja revista ou antecipada pelo jogador.

É claro que o maior astro da empresa não poderia ficar de fora desta "revolução". Assim, Mario está de volta, desta vez em um excitante jogo, o Super Mario World. Muito parecido com o já clássico Super Mario Bros. 3, Mario 4, como já está sendo chamado, apresenta muitas outras possibilidades aos jogadores — todos os oito botões do controle são usados neste jogo.

Como na versão de 8 bits, Mario começa em um grande mapa, e deve encontrar e libertar a família real do Reino dos Cogumelos, aventurando-se por oito novos mundos. Só que existem 96 fases a serem cumpridas no total, das quais 20 são obrigatórias para que se chegue ao final do jogo. Contudo, os mais habilidosos vão perceber que as fases restantes podem levar a novos caminhos, revelando um segundo e surpreendente final. ▶

VOCÊ ESTÁ AQUI?

1. Rogério Cristiano da Silva, Santo André/SP; **2**. Frank Prestes de Macedo, Curitiba/PR; **3**. Tales Lessa Oliveira, Salvador/BA; **4**. Ricardo Santana Xisto, Aracaju/SE; **5**. Roberto Mamoru Hamada, São Paulo/SP; **6**. Marcio Freitas Biscaro, São Paulo/SP; **7**. Mário Eduardo Ceratti Lobato, Porto Alegre/RS; **8**. Ricardo Pinhero Polese, Belo Horizonte/MG; **9**. Sérgio Andrade dos Santos, Aracaju/SE; **10**. Marco Tulio Pessoa, São Paulo/SP; **11**. Carla Rodrigues Fernandes, Alfenas/MG; **12**. Alberto Paz Amazonas, Manaus/AM; **13**. Mauricio Suzuki, Curitiba/PR; **14**. Anderson Serafim, Itajaí/SC; **15**. Gabriel Fernandes de Camargo, São Caetano do Sul/SP; **16**. Luiz Rodrigo Marques Corrêa, São Paulo/SP; **17**. Francisco Paulo Braga Junior, Belo Horizonte/MG; **18**. Diogo O. Bobson, Rio de Janeiro/RJ; **19**. Victor Roma Parmanhani da Silva, Rio de Janeiro/RJ; **20**. Osmar Fernando Rodrigues Barbosa, Rio de Janeiro/RJ; **21**. Adriano Antonio Marques, Guarulhos/SP; **22**. André Luiz de Araújo Batista, Niterói/RJ; **23**. Vitor Ferreira Isaia, Porto Alegre/RS; **24**. Roberto Caetano Coelho Guimarães, Brasília/DF; **25**. Daniel de Luccas, São Paulo/SP; **26**. Renato Duarte Melo, Natal/RN; **27**. Julio Antônio Payer Pinheiro, Linhares/ES; **28**. Jean Salun, São Caetano do Sul/SP; **29**. Eugênio Soares de Sá Nóbrega, Fortaleza/CE; **30**. Maurício Araújo, João Pessoa/PB; **31**. Pierre Alves Perrelli, Brasília/DF; **32**. Adriana Treu Ramos, Rio de Janeiro/RJ; **33**. Cláudio Luís Rocha Salles, Duque de Caxias/RJ; **34**. Paulo dos Santos Bernardo, São Gonçalo/RJ; **35**. Nagib Hosam Salha, Natal/RN; **36**. Guilherme B. Bastos, São Paulo/SP; **37**. Raphael Semchechen Neto, Curitiba/PR; **38**. Fabian Mendes Barbosa, Rio de Janeiro/RJ; **39**. João Alves dos Santos, Diadema/SP; **40**. Wagner Santana Medrado, Boa Vista/RR; **41**. Juliano Bento Vieira Silva, Luziânia/GO; **42**. Sandra Soares de Carvalho, Ipatinga/MG; **43**. Wilhelm Gustav Sousa Steinmuller, Campina Grande/PB; **44**. Charles J. Guerreiro de Araujo, São Paulo/SP; **45**. Felipe Lobo dos Santos, Salvador/BA; **46**. Rodrigo Nunes, São Paulo/SP; **47**. Clóvis Gomes de Aguiar Junior, Rio de Janeiro/RJ; **48**. Érico Vieira Prat, São Paulo/SP; **49**. Nirlando Sullistan da Fonseca Fernandes, Aracaju/SE; **50**. Carlos Eduardo Quinolia, São Bernardo do Campo/SP; **51**. Marcelo Ivanir Peruzzo, Curitiba/PR; **52**. Rafael Garcia de Faria, Rio de Janeiro/RJ; **53**. Marcelo Sansone, São Paulo/SP; **54**. Gleise Simone Muniz, São Paulo/SP; **55**. Alexandre Adelino de Oliveira, Maceió/AL; **56**. Henrique Cesar da Rosa Benites, Curitiba/PR; **57**. Alex T. Miyashiro, São Paulo/SP; **58**. Roberto Cordeiro Silva, Linhares/ES; **59**. Rafael Moraes Erhardt, Vitória/ES; **60**. Edmir Marcelo No Ferreira, São Paulo/SP; **61**. Maycon Freitas Medurio, Campo Grande/MS; **62**. Murilo Guimarães, Goiânia/GO; **63**. Anderson Sousa de Oliveira, Planaltina/GO; **64**. Ricardo Vasselai, Blumenau/SC; **65**. Guilherme Alberto Almeida de Almeida, Curitiba/PR; **66**. Flávio Katsushi Shigematsu, São Paulo/SP; **67**. Pedro Nogueira Addor, Rio de Janeiro/RJ; **68**. Márcio Ferreira da Vitória, Rio de Janeiro/RJ; **69**. Alexandre de Oliveira, Recife/PE; **70**. Leonardo da Rosa Corrêa, São Paulo/SP; **71**. Christian H.O.M. da Silva, São Paulo/SP; **72**. Eduardo de Menezes Junior, Santo André/SP; **73**. André Hasegawa, São Paulo/SP; **74**. Christiano Nunes Magalhães, Belo Horizonte/MG; **75**. Nelson Casado Segura Filho, São Paulo/SP; **76**. Luís Fernando Machado Gomes, Rio de Janeiro/RJ; **77**. Felix Araujo Neto, Campina Grande/PB; **78**. Christian Rossano Santos, Curitiba/PR; **79**. Paulo Cristiano da Costa, São Paulo/SP; **80**. Carlos Leandro dos Santos, São Paulo/SP; **81**. Cleanto Sampaio Rodrigues, Rio de Janeiro/RJ; **82**. André Cypreste de Miranda, Niterói/RJ; **83**. Sidnei Moreira Machado, São Paulo/SP; **84**. Mário de Almeida Pereira, João Pessoa/PB; **85**. Marcos Miguel Martins, São Paulo/SP; **86**. Everardo Moreira Barreto, Boa Vista/RR; **87**. Roberto Hiromiti Akiyama, Itaguaí/RJ; **88**. Sérgio Carneiro Peixoto, Goiânia/GO; **89**. José Maria Sobral P. Rodrigues, Rio de Janeiro/RJ; **90**. Rubens Nunes Caputo, São Paulo/SP; **91**. Gabriel João Dimitrov Borborema, Brasília/DF; **92**. Célio Borges Taquary Segundo, Goiânia/GO; **93**. Adopy da Silva Júnior, Rio de Janeiro/RJ; **94**. Alexandre dos Santos Silva, Rio de Janeiro/RJ; **95**. Juarez da Cruz, Cascavel/PR; **96**. Rodrigo Costa Henriques, Areia/PB; **97**. Daniel Carvalho de Souza, Maceió/AL; **98**. Sandro Jackson de Oliveira Fernandes, Boa Vista/RR; **99**. Marcio Rocha da Rosa, Rio de Janeiro/RJ; **100**. Christian Rossano Santos, Curitiba/PR; **101**. Gustavo Melo Freitas, Belo Horizonte/MG; **102**. Breno Tavares Santos, Maceió/AL; **103**. Jandir da Silva, São Paulo/SP; **104**. Christian Gonçalves, Balneário Camboriú/SC; **105**. Renato Yukio Kawamura, São Paulo/SP; **106**. Jean Caminha, Porto Velho/RO; **107**. Pedro Conde Rocha Rodrigues C. Campello, Brasília/DF; **108**. Carolina Sousa Steinmuller, Campina Grande/PB; **109**. Jonathas de Barros Torres, São Paulo/SP; **110**. Wang Guo Wao, Nova Iguaçu/RJ; **111**. Luiz Fernando Pimentel de Alencar, Maceió/AL; **112**. Ricardo Avelino Gomes, Goiânia/GO; **113**. Renato Pinheiro Seabra Zebral, Belo Horizonte/MG; **114**. André Gustavo B. da Costa, João Pessoa/PB; **115**. Adriano Augusto Streicher de Souza, Campo Grande/MS; **116**. Fernando Casagrande da Silva, São Paulo/SP; **117**. Yuji Clefton Uno, São Paulo/SP; **118**. Felipe Fernandez Messina da Cunha, Rio de Janeiro/RJ; **119**. Luiz Fernando Diniz Gomes, Belo Horizonte/MG; **120**. Celso Alves de Souza, Gama/DF; **121**. Miguel de Moraes Louzada, Macapá/AP; **122**. José Diogo G. Themudo, Salvador/BA; **123**. Antonilson D'Angelo Macêdo, Itaituba/PA; **124**. Paulo Souza Freitas Júnior, Rondonópolis/MT; **125**. Marcelo Sansone, São Paulo/SP; **126**. Gustavo de Oliveira Patrão, São Paulo/SP; **127**. Tiago Adriano de Kriegt López de Prado, Belo Horizonte/MG; **128**. Anderson Paes da Silva Lamêgo, Manaus/AM; **129**. Rubens Ferreira de Souza, Belo Horizonte/MG; **130**. Jailson Ferreira de Melo, Rio de Janeiro/RJ; **131**. Alexandre Nuccini Pires, São Paulo/SP; **132**. Enio Guerreschi de Souza, São Paulo/SP; **133**. Alexandre Rocha Alves, Campo Grande/MS; **134**. Olimpio Pires, São Paulo/SP; **135**. Luiz Guilherme Chaves Santos, Curitiba/PR; **136**. Eric Gama de A. Cavalcanti, Rio de Janeiro/RJ; **137**. Stefem Weiller Nasar Silva, Campo Grande/MS; **138**. Hamilton José Bomfim dos Santos, Maceió/AL; **139**. Alexandre Oshiro, Nova Andradina/MS; **140**. João Pereira das Neves Souza Lima, Brasília/DF; **141**. Adriano Massayuki Iwai, São Paulo/SP; **142**. Bruna Cristina da Nova, Santo André/SP; **143**. Giordano Bruno Fonseca Coelho, São Luiz/MA; **144**. Pedro da Costa Neves Neto, São Paulo/SP; **145**. Leonardo Etrusco, Ipatinga/MG; **146**. Jeferson Daneluz, Barracão/PR; **147**. Hélio Horita Júnior, São Bernardo do Campo/SP; **148**. João Paulo Dantas, Boa Vista/RR; **149**. Djan Carlos Alves da Rocha, Rio Branco/AC; **150**. Rodolpho Pfeifen Junior, São Caetano do Sul/SP

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Yo! Noid	1	Michael Jackson's Moonwalker
Mega Man III	2	Alex Kidd in The Miracle World
Double Dragon III	3	Super Monaco GP
Teenage Mutant Ninja Turtles II	4	California Games (Jogos de Verão)
Metal Storm	5	Super Futebol
The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants	6	Vigilante
Gremlins II: The New Batch	7	Double Dragon
Castlevania III: Dracula's Curse	8	After Burner
Dick Tracy	9	Golden Axe
Super Mario Bros. 3	10	Choplifter

Fonte: pesquisa VIDEOGAME


FOTOS: NORBERTO MARQUES



O Power Pad é uma opção para o "gamemaníaco" fazer exercícios sem sair de casa

Um tapete "mágico"

Para os adeptos da ginástica aeróbica, a Nintendo americana oferece o **Power Pad**, um tapete que, ao ser ligado na entrada do controle 2 do console, passa a acionar os comandos na tela. O acessório precisa também de um cartucho especial, o "Dance Aerobics".

O funcionamento do tapete — que pode ser conectado no console da Bit System, fabricado no Brasil pela Dismac — é bastante simples. Basta pisar nos locais indicados, oito no total, para acionar os comandos. Na tela, uma garota realiza alguns movimentos praticados na ginástica aeróbica, acompanhados de fundo musical e de instruções "faladas" (em inglês) ao praticante. Ele deverá imitar os movimentos da garota, pisando nos locais indicados e, portanto, fazendo realmente ginástica aeróbica. Cada erro em algum movimento é registrado na tela, e o ginasta poderá cometer oito erros antes do "game over".



O console PC Engine usa CDs (Compact Discs) além dos já tradicionais cartuchos de games

Game agora em CD

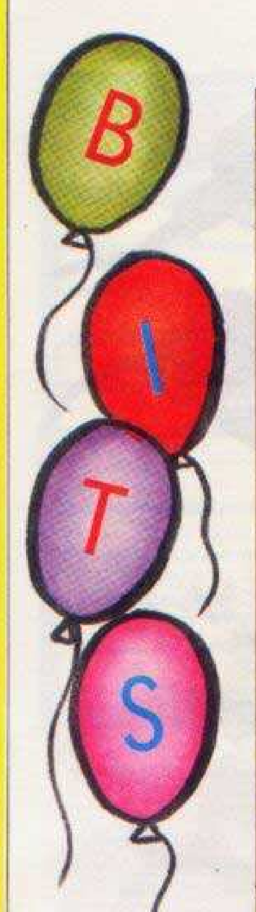
Alta resolução gráfica, jogos com muita ação e até efeitos tridimensionais já fazem parte do vocabulário de muitos "gamemaníacos", depois da chegada dos consoles de quarta geração. Mas, no que diz respeito à qualidade do som e dos efeitos especiais, a empresa japonesa NEC parece ter largado na frente. Seu console PC Engine, lançado nos Estados Unidos com o nome de Turbografx, já utiliza um sistema que "lê" jogos gravados em CD (Compact Disc).

Uma das vantagens apresentadas pelo sistema é a maior capacidade de memória dos jogos, já que os discos **laser** têm maior capacidade de armazenamento de dados. Mas, sem dúvida, a maior revolução é sonora; todos os recursos e a pureza do som gravado e reproduzido por processo digital passam a fazer parte do cada vez mais sofisticado mundo do videogame.

O sistema é composto de uma C.P.U. (Unidade Central de Processamento, o console em si) de 16 bits, um cartão de memória, uma **Interface** — que interpreta o sinal "lido" pelo **laser** — e um toca-discos **laser**. O jogo passa do toca-discos para o cartão de memória através da **Interface** e então é processado normalmente pela C.P.U.

Logo ao ligar o console e "carregar" um jogo gravado em CD pode-se perceber a diferença. A história de apresentação, que normalmente tem de ser lida pelo jogador, agora é animada e narrada, acompanhada de belíssimos gráficos e efeitos sonoros. Para os brasileiros, entretanto, um pequeno problema: a narração (lógico) é sempre em inglês ou em japonês.

Uma aparente desvantagem do sistema é o preço: um PC Engine não chega ao Brasil por menos de US$ 1.000 (Cr$ 280.000,00 com o dólar no paralelo a 280,00). Só que o toca-discos **laser** e a **Interface** são opcionais — sem eles, o sistema utiliza jogos gravados em cartões semelhantes ao cartão de memória, e o preço cai para cerca de US$ 300 (Cr$ 84.000,00 com o dólar a 280,00). E, no caso da escolha pelo sistema a **laser**, há uma opção que certamente compensará o maior custo: o toca-discos pode ser desconectado do console e utilizado normalmente para reproduzir qualquer CD em um equipamento de áudio. ►



PERFIL

Toni: paixão pela informática.

No controle de qualquer herói do videogame, o garoto Toni Ricardo Cavalheiro, 13 anos, de São Paulo (SP) — um dos jogadores da equipe da revista **VIDEOGAME** — é capaz de inverter os papéis: os apuros quase sempre são vividos pelas forças do mal, que, desde o momento em que o videogame é ligado, estão com as horas contadas. Assim aconteceu com todos os Mega Man, todos os Mario Bros., todos os Castlevania, Solstice, Batman, todos os Double Dragon... A lista é interminável, como a coleção de recordes.

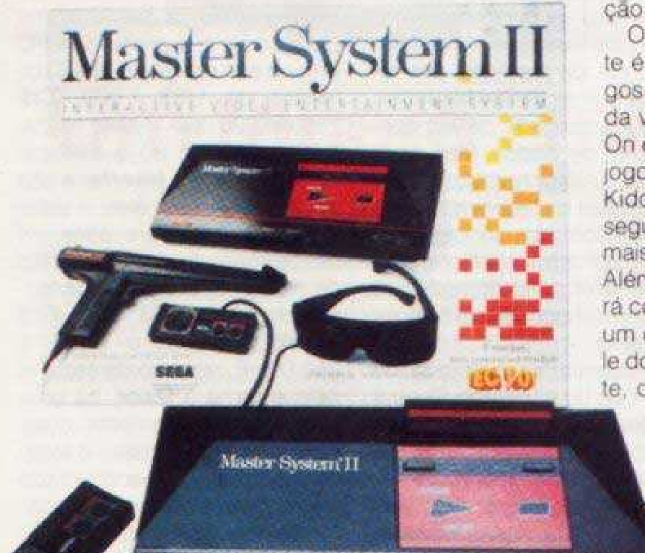
Lógico, além de habilidade, é necessário muito treino para conseguir levar ao fim qualquer "game". Toni joga uma média de 6 horas por dia, por puro prazer. Controlado, calmo, e acima de tudo, decidido, Toni acrescenta que, além dessas qualidades, "é necessário ter boa memória e decorar cada milímetro do jogo, pois os inimigos sempre atacam da mesma

Ele vem com Alex Kidd

Com o objetivo de simplificar e, portanto, tornar o produto mais acessível ao mercado, a Tec Toy, empresa brasileira que produz os consoles Master System e Mega Drive, de tecnologia Sega, anunciou o lançamento do Master System II, uma nova versão do já bastante conhecido console de 8 bits da empresa.

Apesar de totalmente reformulado internamente, o novo console continua compatível com os cartuchos existentes, inclusive mantendo o mesmo visual — a única diferença é a inclusão do "II" ao logotipo "Master System" impresso no aparelho. A reformulação dos circuitos internos visa apenas a uma diminuição do número de componentes, o que, segundo a empresa, pode significar uma redução de custos de produção de até 10%.

Outra modificação importante é a substituição dos três jogos que já vinham na memória da versão I (Safari Hunt, Hang On e Labirinto) por apenas um jogo na versão II, que é o Alex Kidd in the Miracle Word, segundo a empresa, muito mais popular que os outros três. Além disso, o novo console será comercializado com apenas um controle, sendo o "controle dois" vendido separadamente, como item opcional.



O Master System II teve reformulação nos circuitos internos

forma", enquanto mostra como se elimina "Destruidor", o vilão de Turtles II.

Mas não é só de videogame que vive o verdadeiro "inimigo" dos videogames. Além dos estudos, nos quais ele se dá tão bem quanto em frente à telinha — está cursando a 8ª série do primeiro grau no Ginásio Santa Gema, no Tremembé, zona Norte de São Paulo — Toni persegue com a mesma obstinação outra grande paixão: os computadores. Sentado atrás de seu IBM PC-AT e operando programas sofisticados como qualquer adulto, ele revela: "Quero ser analista de sistemas". Um objetivo até natural para quem persegue inimigos cibernéticos com tanta tenacidade. Mas que é encarado naturalmente: "Tenho todo o apoio da família nesta atividade, que é o que eu realmente gosto de fazer. É só encarar esta nova fase... e vencê-la". Aliás, como todas as outras.

Mário Fittipaldi



O simpático robô da Nintendo tem dois sensores para "ver" a tela de Tv.

Este robô é um "fera"

Como todo "fera" nos games, ele está atento a todos os detalhes da tela. Cada movimento do inimigo, cada sinal de bônus, todos os truques. E o jogo, invariavelmente, chega ao seu final. Também, não é para menos: este jogador praticamente invencível, tem realmente um cérebro eletrônico. Trata-se de um simpático robozinho, produzido pela Nintendo Corp., que, ao ser ligado em frente à TV, joga sozinho — e bem!

O funcionamento do robô é bastante simples. Seus olhos são, na verdade, dois sensores que captam tudo o que acontece na tela. A partir destas informações, um "chip" — que é o "cérebro" do robô — envia comandos aos seus braços, que se movem e acionam os botões "A" e "B", fazendo com que os inimigos rapidamente sejam vencidos.

Para os "gamemaníacos", um consolo: o simpático coleguinha cibernético não é capaz de jogar todos os jogos. Ele necessita de cartuchos especiais, que a Nintendo classifica como "robot series", e que são, evidentemente, jogos mais simples, sem tantos recursos e alternativas para o jogador. E, com um pouco de treino e paciência, numa disputa, um jogador humano pode vencê-lo. Ainda bem! ►



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Loka Loko: mais uma opção para os "gamemaníacos".

Games Nintendo

A Loka Loko, locadora especializada no aluguel de vídeo, CDs e Discos, oferece também para locação, as maiores novidades em "games" do sistema Nintendo, inclusive os mais recentes lançamentos nos Estados Unidos. Para se tornar sócio, basta trazer CIC, RG e um comprovante de endereço. A inscrição é grátis, e a diária de cada cartucho estava custando Cr$ 350,00 (em abril).

A Loka Loko fica na Av. Nova Cantareira, nº 3.531, Tremembé, São Paulo (SP). O telefone é: (011) 203-0977.

Feira de Videogame

Os "gamemaníacos" poderão visitar, de 13 a 21 de julho, o VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL, uma feira especializada em videogame e produtos do setor. O Evento será realizado em São Paulo (SP), no espaço Promocenter (Av. Luis Coelho, 323, Jardins), e tem a organização e a realização da Neder & Associados Consultoria de Marketing e Promoções e da Promocenter.

O objetivo do evento é aproximar o público dos produtos e lançamentos do novo segmento. Para isto, estarão presentes os principais fabricantes brasileiros, e serão realizadas muitas promoções e até um campeonato de videogame. O VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL estará aberto ao público das 12:00 às 22:00 horas.

Novas locadoras



A nova loja da Dimensão, em Santana

A Dimensão Vídeo e Informática, especializada na locação de "games" e vídeo, além de acessórios Master System e Nintendo, conta agora com cinco novos endereços. São eles: Santana — Rua Alfredo Pujol, 481, fone 950-9510. Santo André (SP) — Rua Padre Manoel da Nóbrega, 236, fone (011) 449-2135. Campinas (SP) — Avenida Andrade Neves, 1.654, fone (0192) 41-6828. Limeira (SP) — Rua Capitão Bernardes Silva, 494, fone (0194) 41-0483. Santos (SP) — Avenida Ana Costa, 376, fone (0132) 4-0166.

A Dimensão Vídeo e Informática também oferece o sistema de franquia (os interessados em abrir locadoras podem, através de acordo comercial, usar o nome e estruturas da Dimensão). O telefone para informações é (011) 217-7161.





A loja da Still: tudo para videogame.

Últimos lançamentos

A Indústria Eletrônica Still, de São Paulo (SP), inaugurou em abril um departamento de sua loja, especializado em videogames, na Rua Santa Ifigênia, n.º 364, 1.º andar, Santa Ifigênia, São Paulo (SP). Lá podem ser encontrados consoles de todos os fabricantes nacionais, acessórios e cartuchos, inclusive os últimos lançamentos nos Estados Unidos em cartuchos Nintendo, padrão americano e japonês.

A Still fornece também para atacadistas e locadores de "games", e o telefone para informações é (011) 223-8999.

Clube para gamemaníacos

A Dismac, que fabrica no Brasil o console Bit System, compatível com os Nintendo, anuncia a criação de um clubinho para jogadores de videogame. Este clube fornece todo o tipo de informações aos associados, como lançamentos de jogos e acessórios, dicas e até álbum de figurinhas com "games". Também há, todo mês, sorteio de um cartucho entre os associados.

Para se tornar sócio, basta ligar para (011) 825-3588, São Paulo (SP), ou escrever para a Av. Marquês de São Vicente, n.º 600, CEP: 01139, São Paulo (SP).

Locação de consoles



Pro Games: locação para todo o Brasil.

A Pro Games (Rua Albion, n.º 65, 2.º andar, conjunto 24, Lapa, São Paulo (SP), fone: 011 — 831-0444, locadora especializada no aluguel de cartuchos, consoles e acessórios, possui mais de 600 títulos de jogos nos sistemas Nintendo, Master System, Mega Drive, Game Boy e Linx. A diária varia de Cr$ 300,00 a Cr$ 500,00, dependendo do sistema. No caso dos consoles, a diária varia de Cr$ 3.000,00 a Cr$ 7.000,00 (preços de abril).

Além da locação, a Pro Games também possui o "Game Clube", através do qual podem ser alugados jogos para qualquer estado do Brasil, e anuncia para breve uma "hot line", que dará dicas sobre os jogos. Aqui estão mais dois endereços: Em São Paulo (SP), Rua Serra do Japi, n.º 766, Tatuapé. Rio de Janeiro (RJ), Rua Major D'Ávila, 242, conjunto F, Tijuca.▶



O cartucho Hydron possui dois conectores

Adeus adaptador

A Engecomp Engenharia de Computadores Ltda. está lançando o cartucho Hydron, o único do mercado nacional que dispensa o uso de adaptadores. Isto porque o cartucho já possui dois tipos de conectores, um de 60 pinos e outro de 72 pinos — o sistema foi batizado de "Double Side" pela empresa, e é compatível com os consoles Dynacom, Famicom, Nintendo, Phantom System, Bit System, CCE VG 8.000 e 9.000 e Super Charger.

Já estão disponíveis mais de 150 títulos para o novo cartucho, entre eles sucessos como Super Mario Bros. 2, Contra, Sexta-Feira 13, Roger Rabbit, Mickey Mouse e outros. A Engecomp fica na Rua Marquês de Herval, 532, fone (021) 771-9826, Duque de Caxias (RJ).

Mais de 800 títulos

A Bubble Gum Game Club (Alameda Ministro Rocha Azevedo, nº 768, Jardins, São Paulo, SP, fones: 011 — 883-2917 e 883-2204) dispõe para locação, de mais de 800 títulos dos "games" mais quentes, para Nintendo, Master System, Mega Drive, Game Boy, Linx, Turbografx-16. Em abril, a locação de cartuchos estava custando de Cr$ 300,00 a Cr$ 600,00, dependendo do sistema. Além dos cartuchos, a Bubble Gum também aluga consoles ao preço médio de Cr$ 400,00 e os mais variados acessórios, como óculos 3D, Pistolas, Power Glove e controles, inclusive os de tipo "arcade" (alavanca).

A Bubble Gum Game Club não cobra taxa de inscrição e para se tornar sócio basta comparecer à loja e preencher uma ficha cadastral. ●

A Bubble Gum aluga cartuchos e consoles



FOTOS: NORBERTO MARQUES

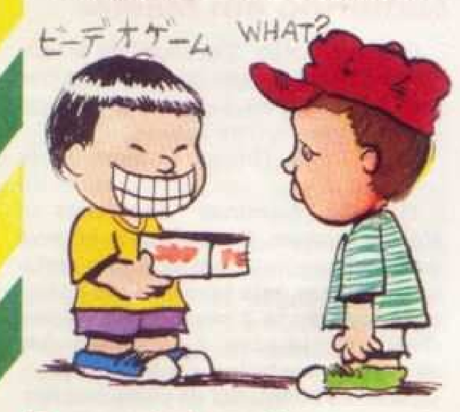


Sucesso

Quero parabenizá-los pelo sucesso aqui na minha região. A revista não fica nem uma semana nas bancas e se esgota. Dá para perceber que a revista é o maior sucesso.

Inácio Cristovão da Silva Filho
São José do Rio Preto, SP

A revista VIDEOGAME **agradece.**



Dynavision II

Meu videogame é um Dynavision II. Ele é compatível com o Nintendo japonês ou americano? Também se os jogos da Nintendo publicados na **VIDEOGAME** nº 2 são de cartuchos japoneses ou americanos?

Erisvaldo Alves da Silva Junior
Alagoinhas, BA

O Dynavision II é compatível com o sistema Nintendo, tendo 60 pinos e, portanto, seguindo o sistema japonês (o americano usa 72 pinos). Não faz qualquer diferença se a fita usada pela revista VIDEOGAME **é do sistema japonês ou americano, já que existem adaptadores para ambos os casos e as fitas são disponíveis na maioria dos casos nas duas versões.**

Presente

Adoro o Mega Drive mas não tenho dinheiro para comprar um. Será que a revista **VIDEOGAME** não poderia me dar um de presente?

Vinicius de S. Rodrigues
Rio de Janeiro, RJ

A revista VIDEOGAME **não pode dar consoles a um ou outro leitor sem ser injusto com os demais. Para isso é que nesta edição você encontra a** Superpromoção III VIDEOGAME Tec Toy **que premiará o desenho mais bonito e as cinco perguntas respondidas corretamente com diversos prêmios, inclusive três Mega Drive. Capriche nos desenhos e responda corretamente as perguntas. Dessa forma, talvez em breve você tenha o seu Mega Drive.** ▸



CARTAS

Terceira geração

Três pessoas já me disseram que o Top Game VG 8.000 não é de terceira geração embora use cartuchos Nintendo e tenha alta resolução. Quais as diferenças entre o VG 8.000 e o VG 9.000? Eles são compatíveis com o Phantom System?

Rodrigo Carlos Gonçalves
Araras, SP

Tanto o console Top Game VG 8.000 e Top Game VG 9.000, fabricados pela CCE, são de terceira geração, compatíveis com os cartuchos Nintendo. A diferença principal entre estes dois consoles é que o VG 8.000 só aceita cartuchos de 60 pinos (Nintendo japonês), enquanto que o VG 9.000 aceita tanto o cartucho de 60 pinos como o de 72 pinos (Nintendo americano). O VG 8.000 pode usar cartuchos Phantom System, desde que se use um adaptador especial, e o VG 9.000 usa esses cartuchos sem a necessidade de qualquer adaptador.

Mega Man 2

Preciso de uma dica do Mega Man 2 (Nintendo). Na primeira fase do castelo do Dr. Willy há uma cena onde existe uma escada na parte de baixo da tela (lado direito), e outra escada que se encontra no lado superior esquerdo da tela. Como faço para pular da escada inferior para a superior? Adorei a revista.

Sérgio Pilão Lopes
Penha, SP

Estando na escada inferior, basta selecionar a Arma Especial 1 e acioná-la. Ela é uma espécie de elevador, mas que não será ainda suficiente para levá-lo à escada desejada. Mesmo assim, pule nele. Perto do topo, será necessário acioná-la novamente, pulando para o segundo elevador — e que ainda não será suficiente. Acione-a então mais uma vez, pulando para o novo elevador e daí para a escada superior.

Megaduvida

Tenho uma dúvida. O que é fita de 1 mega, 2 mega, etc? O que é esse mega?

Wilson da Costa Reis
Guarulhos, SP

A palavra Mega significa múltiplo de um milhão. No caso da informática, entretanto, este termo tem um significado um pouco diferente. Mega é abreviação de Megabyte (pronuncia-se Megabaite), que é, a grosso modo, a capacidade de informação que pode ser armazenada em um cartucho. O menor espaço possível de memória chama-se "bit". Um Byte é um conjunto de 8 bits e, representa, normalmente, uma instrução completa (por exemplo, acender um ponto na tela do TV). Um Kilobyte são 1.024 bytes (1.024 instruções) e um Megabyte (ou simplesmente, Mega) são mil vezes 1.024 bytes, ou seja, 1.024.000 bytes. Na prática, esta informação determina a complexidade do jogo em termos de gráficos e alternativas.

Nintendo em Master

Qual é o botão "Continue" no Master System? Qual o nome do adaptador que permite colocar fita do Nintendo americano no Master System?

Orlando Cordeiro Junior
Curitiba, PR

O botão "Continue" não existe no Master System. Desta forma, só será possível continuar um jogo se o cartucho oferecer esta opção — ele aparecerá logo após a mensagem "Game Over". Neste caso, é só selecioná-la através do controle e continuar o jogo. Quanto ao adaptador de cartuchos Nintendo para Master System, ele não existe. Veja mais detalhes em "Questões Técnicas", nesta edição.

Salvar e carregar

Para que serve no jogo "Excite Bike" o Save e Load?

Thiago Rangel
Jaboatão dos Guararapes, PE

Em informática, a expressão "Save" significa salvar, ou seja, armazenar na memória qualquer informação que possa ser utilizada depois. Para isso, existe também o "Load" (que significa carregar), que recupera para a tela a informação que foi armazenada com "Save". No caso do jogo "Excite Bike", o "Save" serve para você "guardar" um desenho de pista que tenha sido criado através do modo "Design", e o "Load" serve para recuperar esta pista a qualquer momento — mesmo que se desligue o console.



Roger Rabbit

No jogo **Who Framed Roger Rabbit**, gostaria de saber o que fazer após entregar a rosa a Jessica.

Francisco W. Braum Filho
São Paulo, SP

Após entregar a rosa a Jessica, a única coisa a fazer é assistir ao final do jogo. Você também pode apertar o "RESET" e começar tudo outra vez, só que, desta vez, mais experiente. Que tal?

Contra

Tenho algumas dúvidas sobre o jogo **Contra**. 1ª) Como fazer para iniciar o jogo com mais vidas? 2ª) Posso ganhar um continue nesse jogo? Como?

Fábio Borges Menezes
Porto Alegre, RS

1) Para começar com 30 vidas: para cima, para cima, baixo, baixo, direita, esquerda, direita, esquerda, B, A, Start; 2) O jogo Contra **já vem com "Continue", basta selecioná-lo.**



Tampa

Quero saber para que serve a tampa que fica embaixo do Master System.

Henrique Sanaki
Taubaté, SP

No Master System, a tampa a que você se refere é exclusiva para uso da assistência técnica da Tec Toy, não havendo, portanto, nenhuma utilidade prática para o usuário. No console Sega Master System (importado), ela foi projetada para tornar possível a ligação de periféricos (acessórios), como, por exemplo, uma expansão de memória. Esses periféricos, no entanto, não existem para o console brasileiro e nem há previsão de lançamentos.

Alex Kidd

Existem mesmo dois finais para o **Alex Kidd in the Enchanted Castle** do Mega Drive? Até agora cheguei apenas ao primeiro final. Como faço para chegar ao segundo?

Thiago Nunes Torres
Criciúma, SC

Realmente existem dois finais para Alex Kidd. **Mas, para se chegar a ele, é necessário jogar tudo outra vez após ter terminado o jogo, sem desligar o console. Aí você chegará ao segundo final. Experimente.**

Qual o certo?

A revista **VIDEOGAME** nº 1, página 7, informa que o videogame Neo-Geo oferece 65.536 cores diferentes, sendo 4.096 simultâneas. Já na página 43 informa que o Neo-Geo tem 4.096 cores diferentes sendo 512 simultâneas. Qual o certo?

Fábio Silvestre
São Paulo, SP

O certo é o da página 7. O console Neo-Geo possui uma palheta de 65.536 cores, das quais 4.096 podem ser exibidas simultaneamente na tela. As demais informações estão corretas.

Neo-Geo

Quando poderá ser lançado no Brasil o Neo-Geo? Ele já foi lançado nos Estados Unidos?

Renato Machado da Silva
Barro Vermelho, RJ

Não existe nenhuma previsão para o lançamento do console Neo-Geo no Brasil. Entretanto, ele pode ser importado normalmente, podendo, inclusive, já ser encontrado em algumas poucas lojas especializadas. Apesar de fabricado no Japão, o mercado americano já conta com o console. Ele é importado e distribuído pelo próprio fabricante (a SNK), que inclusive deixou de ser uma licenciada da Nintendo of America para cuidar exclusivamente do novo console.

Ninja Gaiden II

Na revista **VIDEOGAME** nº 2, na seção de cartas, vocês dizem que o final do jogo **Ninja Gaiden II** é no estágio 6-4. Vocês estão enganados. Hoje consegui chegar ao estágio 7-2, onde o inimigo é uma aranha gigante. Vocês têm alguma dica para derrotar o monstro desse estágio?

Flávio H. Valentim
São Paulo, SP

O jogo Ninja Gaiden II **vai, de fato, até o 7-3. É aconselhável chegar até a aranha com o poder cheio e com o tiro que solta fogo para cima. Assim será fácil derrotá-la.** ▶

CARTAS

Sem danos

O sistema Mega Drive danifica ou desgasta o aparelho de televisão? Já ouvi pessoas dizerem que sim. E os outros sistemas também chegam a causar danos?

Luciano Olivieri
Itaquera, SP

Nenhum sistema de videogame estraga televisores, a não ser o desgaste normal, como se estivesse ligado em qualquer canal ou em um videocassete. Pode jogar seu videogame sossegado, ele não prejudica o TV.

Superpromoção

Não achei justa a **Superpromoção II VIDEOGAME Tec Toy**. A revista só chega aqui em Imperatriz depois de chegar a São Paulo ou Rio de Janeiro e isso torna difícil que nós tenhamos chance de ganhar.

Neuzivan Soares Pereira
Imperatriz, MA

As chances da Superpromoção II VIDEOGAME Tec Toy **se tornaram iguais para todos os leitores. Para o concurso são consideradas as primeiras cartas enviadas de acordo com a data da entrada em banca em cada região. Veja como foi o concurso com mais detalhes em** Bits.



Total Recall

No jogo **Total Recall**, ao final da fase "Fábrica de Cimento", sempre encontro um inimigo de chapéu e casaco marrom e não consigo matá-lo. Gostaria de receber uma dica de como passar à próxima fase.

Afonso Aurélio
Rio de Janeiro, RJ

Ao encontrar este inimigo, chegue bem perto dele e passe para o outro lado da tela. Ele vai virar e, nessa hora, volte, passando de novo por ele. Só que ele não vai mais se desvirar e, então, é só acertá-lo pelas costas. Talvez seja covardia, mas funciona!

Ghostbusters

Como faço para passar das escadas e da cena final do game **Ghostbusters** do Master System?

André Kaminski
Curitiba, PR

Não há dica especial, apenas habilidade. Suba as escadas correndo e atirando nos fantasmas, além de desviar dos objetos (como os pratos) que eles atiram. Na cena final, ao enfrentar o fantasma Gorza entre atirando e permaneça atirando o tempo todo, assim evitará que ele o ataque. Treine bastante porque o jogo já está no final e é difícil mesmo.

Mega Drive

Por que vocês não dão igual atenção aos jogos do Mega Drive quanto aos Master System e Nintendo? Os jogos de Mega na **VIDEOGAME** n.º 2 só tinham quatro fotos e alguns dos outros chegavam a 24 fotos.

Nesta edição de VIDEOGAME **você já encontra um jogo para Mega Drive também com 24 fotos.**

O Melhor

Quero saber qual o melhor sistema de videogame: Nintendo ou Sega?

Rainri Back dos Santos
Taguatinga, DF

Embora diferentes, os dois sistemas são de terceira geração, 8 bits, e podem ser considerados de mesmo nível. Qual é "melhor" torna-se, portanto, uma questão de gosto pessoal.

Master System

Quais os sistemas além do Sega que podem ser ligados ao Master System?

José Emílio Gonçalves Estrada
Birigui, SP

Nenhum. Cada sistema é compatível apenas com ele mesmo. Assim o Master só funciona com cartuchos para Master no sistema Sega. Leia mais sobre compatibilidade nas Questões Técnicas na página 49.

Memória de Master

Há um boato por aí dizendo que o Master System, além dos três jogos que vêm na memória, tem também **Robocop** e **Tartarugas Ninja**. Isso é verdade?

Jorge de Oliveira
Ilhabela, SP

Na memória do Master System vem os seguintes jogos: Hang On, Safari Hunt **e** Labirinto. **Agora, com o Master II, esses três jogos foram substituídos por um único na memória:** Alex Kidd in the Miracle World. VIDEOGAME **recebeu cartas com esse boato. Ele é falso.**



Quer ficar fera?

Então conta com a CASA & VÍDEO, onde você sempre encontra os últimos lançamentos em equipamentos e cartuchos pelo menor preço e gente especializada para demonstrar, dar dicas ou até só pra bater um papinho.

CASA & VIDEO

A CASA DO VÍDEO GAME

LOCADORAS: Atendimento Especializado pelo Fax (021) 261-8891.

RIO DE JANEIRO: Copacabana - Rua Barata Ribeiro, 307 - Lj. - Tels.: 237-2946 - 255-6886 • **Copacabana** - Rua Hilário de Gouveia, 66 - Gr. 310 - Tel.: 255-6583 • **Méier** - Rua Manoela Barbosa, 1 - Sl. 108 - Tel.: 591-5384 • **Tijucão** Rua Conde de Bonfim, 106 - Sl. 202 e 204 - Tel.: 284-4167 • **Tijuca** - Rua Conde de Bonfim, 615 Lj. 111 - Tels.: 288-9786 - 288-9011 - • **Niterói Shopping** - Rua da Conceição, 188 - Lj. 142 - Tel.: 719-1238 até 22h. • **Centro** Rua do Riachuelo, 161 - Lj. C - Tels.: 221-1366 - 221-1433 • **Campo Grande** - Rua Coronel Agostinho, 76 - Sl. 202 a 204 - Calçadão - Tel.: 394-8482 • **Madureira** Pólo I - Estr. do Portela, 99 2º Piso 290, 291, 294 e 295 - Tels.: 350-1145 - 359-7022 • **Barra** - Av. das Américas, 3939 - Bl. II - Lj. A - Esplanada da Barra ao lado da Caixa Econômica Federal • **Caxias** Pça. do Pacificador, 51 - Tel.: 771-7552. • **BRASÍLIA:** SCLN, 209 - Bl. D - Lj. 13 - Tel.: 272-1608 • Taguatinga - C12 Lts. 01 e 02 - Bl. G - Lj. 02 - Tel.: 562-5747 • **GOIÂNIA:** Rua Noventa, 857 - Setor Sul - Tel.: 241-4822.



CARTAS

Computadores

Quero parabenizá-los pela excelente revista **VIDEOGAME**. Gostei muito dos números 1 e 2. Gostaria de pedir para vocês colocarem também os jogos de computador IBM-PC, Amiga e, principalmente, MSX, suas dicas, macetes e truques.

Hélio Azambuja dos Santos
Santa Cruz do Sul, RS

A revista VIDEOGAME **não pretende colocar jogos de computadores. Julga que, dessa forma, dedicando todo o espaço que tem para dar estratégias, dicas e truques dos videogames, está atendendo melhor aos seus leitores. Evidente que considera os jogos de computador muito interessantes, porém, fazendo parte de um outro segmento, de uma outra turma de videomaniacos.**



Erro

Houve um erro na seqüência de canos no mundo 8-4 do jogo **Super Mario Bros 1**, na seção de cartas da **VIDEOGAME** nº 2. Falta um detalhe importante: logo depois de entrar no cano alto, diz que você vai sair na água. Está errado. Depois do cano alto há ainda mais um cano que você deverá entrar, onde vem os monstrinhos voadores.

Ricardo de Almeida Nimtz
São Paulo, SP

O leitor está certo. Há, porém, uma dica ainda melhor e mais simples: sempre que houver um rio de lava, pule-o, e entre no cano logo a seguir.

Super Mario 3

Como Sérgio Stugal conseguiu 9.999.990 em **Super Mario 3** se eu cheguei ao final do jogo e minha pontuação máxima foi de 1.153.120. Qual o segredo?

Hamilton Claudino de Farias
Gravataí, SC

No mundo 7 há um castelo. Entre nele e pegue o "P", que transformará todas as paredes em moedas. Pegue todas que puder: você ganhará muitos pontos e vidas. Quando o "P" acabar, saia por uma portinha e volte por ela. Novamente, o "P" vai estar lá. Repita esta operação até acabar o seu tempo. Aí, é só entrar novamente no castelo e começar tudo outra vez. Claro, é preciso muita paciência, pois trata-se de uma operação demorada.

Há alguma dica para passar o tanque de guerra da fase 8 do **Super Mario 3**?

José Ricardo Guimarães
Belo Horizonte, MG

Não há nenhuma dica nesta fase. Você pode apenas facilitar a passagem, utilizando a folha que o transformará em "Racoom Mario". No mais, é uma questão de habilidade. Continue tentando.

Predator

No jogo **Schwarzenegger Predator** como faço para passar da segunda fase? Chego perto da caverna, mas eu pulo no primeiro degrau e o boneco cai. Como posso fazer para pular direitinho sem cair? Também quero saber quantos bits tem o novo Master System II?

Érico José de Oliveira Marin
Guarulhos, SP

Para evitar cair, logo após o pulo coloque o direcional para a esquerda, evitando que ele escorregue. Outra dica: para passar de fase, basta pular e, rapidamente, acionar o direcional para baixo e para cima, em qualquer local do jogo. Quanto ao Master System II, ele continua sendo um console de terceira geração de 8 bits, usando inclusive o mesmo microprocessador (o Z-80). Mais detalhes sobre este novo console em Bits.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

FOTOMANIA

O MELHOR EM CARTUCHOS E VIDEO GAMES.







PHANTOM SYSTEM
O videogame de 3° geração, acompanha um cartucho e 2 joysticks.

MEGA DRIVE
O primeiro videogame da 4° geração com 16 bits.
Altíssima definição de imagem, som estéreo, 512 combinações de cores e acompanha 2 joysticks ultra moderno.



CARTUCHOS PARA PHANTOM SYSTEM
A maior variedade de cartuchos p/Phantom com mais de 300 títulos individuais em cartuchos múltiplos de 4 em 1 até 110 em 1.

72 pinos.

Lançamento Exclusivo



60 pinos.

CARTUCHOS HYDRON DOUBLE SIDE
Dispensa o uso de adaptador, compatível ao Phantom, Dynavision, Nintendo, Bit System e VG 9000.
Cartucho com dupla face



MASTER SYSTEM
O videogame de 3° geração, possui grande capacidade de memória, 2 jogos incluídos e 2 joysticks.

OS MELHORES JOGOS EM 2 MEGA

8 EM 1
Super Contra • Ninja Gaiden II • Robocop • Double Dragon II • Heavy Barrel • Fancy Bass II • Super Mário III • Dead Fox

A SENSAÇÃO DO MOMENTO

Tartaruga Ninja I e II • Double Dragon I, II e III • Batman • Dick Tracy • Super Contra I e II • Robocop • Platoon e muito mais.

CARTUCHOS MÚLTIPLOS

Para Phantom, VG 9000	Dynavision II (com adaptador)
31 em 1	**16 em 1 - 1 MEGA**
52 em 1	Contra • Jackal • Life Force • Top Gun • Castlevonis • 1944 • Rush N'attack • Icari Rarriors • Side Pocket • Rygor • Ghost n'Goblins • Fire Bird • Rock Man • Double Drible • Thundercate • Ray Man Car
76 em 1	
82 em 1	
110 em 1	



CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM
A mais completa linha e os últimos lançamentos.

PREÇOS ESPECIAIS PARA ATACADO
Tel.: 580-2099
Sr. Magnus

FOTOMANIA

Ipanema: Pça. Gal. Osório - Tel. 227-9905
Rio Sul I: 1° piso - Tel. 541-4099
Rio Sul II: 2° piso - Tel. 295-7447
Botafogo: Visconde de Ouro Preto, 5 - Tel. 552-3545
Flamengo: Senador Vergueiro, 177 - Tel. 552-6999
Centro: Senador Dantas, 75 - Tel. 220-1272
Centro: Carioca, 59 - Tel. 220-3434
Centro: Beneditinos, 10 - Tel. 253-5849
Tijuca: Santo Afonso, 413 - Tel. 248-2995
São Cristóvão: São Luiz Gonzaga, 346 - Tel. 580-2099
Méier: Dias da Cruz, 111 - Tel. 592-1067
NorteShopping: 2° piso - Tel. 594-4344
Madureira: Pólo I - Tel. 359-6944
Madureira Shopping Rio: 1° piso - Tel. 488-1314
Caxias: Galeria Alvarenga - Tel. 771-9822

DICAS DO LEIT

R-Type
(Master System)

Para conseguir invencibilidade: com o console desligado, posicione seus dedos da seguinte forma: Joystick 1 — botão direcional na diagonal inferior direita; Joystick 2 — botão direcional na diagonal superior esquerda e botão 1. Segurando esses comandos, ligue o console com o R-Type já encaixado. Ao aparecer a tela de apresentação aperte o botão 1 no joystick 1 e solte-o (continue segurando os outros comandos). Segure então esses outros comandos até que a nave comece a se movimentar e, tenha certeza, ela está invencível. Ubiratã Muniz da Silva, Brasília, DF.

After Burner II
(Mega Drive)

Para selecionar fases, quando aparecer a tela com os itens "Start" e "Options", aperte simultaneamente os botões A, B, C, e Start. Ronald Fragoso, Praia Grande, SP.

Kenseiden
(Master System)

Para obter três "continue" sem ter que pegar o diário, basta que faça do seguinte modo ao aparecer o "Game Over" na tela: para cima, cima, baixo, baixo e botão 1. Guilherme Mundim Córres, Goiânia, GO.

Rolling Thunder
(Nintendo)

Eis algumas senhas desse jogo: 3ª fase — 6426099; 5ª — 1450064; 7ª — 6609809; 9ª — 3495242. Fabrício Rosa Maciel Barbosa, Maceio, AL.



Psycho Fox
(Master System)

Para chegar o fim do jogo: há um buraco negro na fase 1-1 e ao entrar no primeiro tubo sairá na fase 7-1. Pedro Melo Neto, Maceió, AL.

Super Mário 1
(Nintendo)

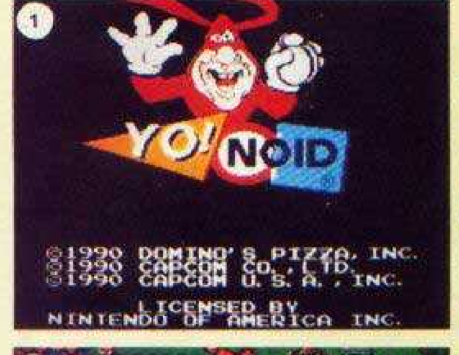
Na fase 3-2, depois de passar por dois abismos, ao se aproximar do terceiro pule em cima da primeira tartaruga, correndo junto com ela. Quando ela matar a última tartaruga pule rapidamente. Ganhará então uma vida e vários pontos. Suicide-se na planta carnívora que tem logo a seguir num cano e faça o mesmo procedimento. Assim ganhará sempre uma vida e fará bastante pontos. Cláudio Coimbra, Duque de Caxias, RJ.

Alex Kidd in the Shinobi World
(Master System)

Na segunda área da 3ª fase você poderá entrar no teto da caverna subindo no primeiro bloco e aí pulando para a esquerda. Outra dica da mesma área: mais adiante vai haver uma corda; vire bola de fogo e aí voe para a direita; na primeira área da 5ª fase entre na caverna e siga até a anta com um bastão, passe-a e haverá um ferro. Fique debaixo dele e ande agachado para a direita. Você terá uma bela surpresa. Ricardo Teixeira Rocha, Goiânia, GO.

Super Mário 2
(Nintendo)

Conheço os Warps. O 1º está no mundo 1, área 3: antes de entrar na porta lá no final, que fica numa parede, pegue uma poção, leve-a para um vaso que tem um pouco depois da porta, jogue-a e entre na porta que leva ao subespaço. Então entre no vaso. Você irá ao 4º mundo. O 2º Warp está no mundo 4, área 2. Na fase das baleias (precisa estar indo com a princesa), pegue a poção e leve até o único vaso desta fase. Jogue-a, entre na porta e então no subespaço. Entre no vaso. Você irá para o mundo 6. Sylvio Luiz Borges Diegues Furtado, Rio de Janeiro, RJ.











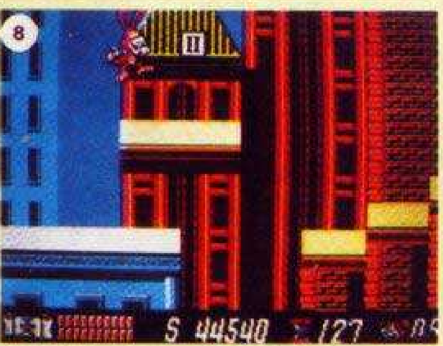














FOTOS: NORBERTO MARQUES

YO! NOID

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

As malignas criaturas de Mr. Green assolam Nova York. E, claro, só Noid poderá detê-los. Não sem ajuda, é claro. No começo, ele conta apenas com um super iô-iô, mas, à medida que vai derrotando seus inimigos, Noid pode contar com um superpula-pula e até com um helicóptero. Papéis enrolados no chão dão poder — pegue-os sempre, até conseguir a mancha preta no canto inferior direito da tela. De vez em quando, Noid participa de um jogo de cartas. Você deve sempre escolher a carta mais alta, ou não deixar que o inimigo faça muitos pontos quando a carta dele for maior. No caminho, pegue os multiplicadores (vezes 2, "II" e vezes 3, "III"). Eles multiplicam o valor da sua carta. Vencendo, você pode conseguir mais uma vida e mais um "continue". A cada 20 mil pontos, uma vida extra.

1.ª fase: Para passar pelo cais flutuante, fique nas plataformas mais altas quando ele estiver afundando. Veja o local onde você pode pegar a pimenta que fará seu oponente no jogo de cartas espirrar (foto 4).

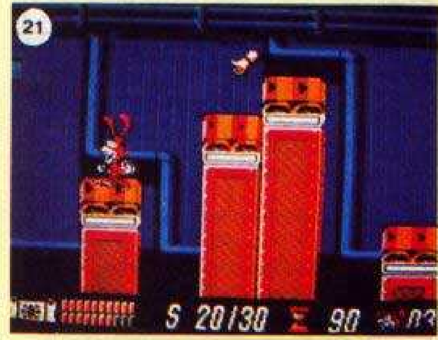
2.ª fase: Na cidade gelada, serão necessários 5 golpes para derrotar os ursos polares (foto 5). E, no quarto urso, há uma vida escondida: atire o iô-iô no local da foto 6.

3.ª fase: Noid ganhou um "skate". E, se ele ganhar velocidade nas descidas, ficará invencível (foto 7).

4.ª fase: Veja onde está o "II", que é usado para multiplicar o valor das cartas que você usar (foto 8). E, nesta fase, além do pula-pula (foto 9), há ainda o "III" (foto 10).

























5.ª fase: Nesta fase, nos esgotos, há um "II" (foto 11).

6.ª fase: De volta ao cais, mas desta vez no mar. E, aqui, um super-segredo: pule na plataforma mais alta, e a seguir, pule para a esquerda (fotos 12 e 13). Você cairá em um jogo especial: dê marteladas em todos para passar de fase e ganhar mais um "continue".

7.ª fase: No parque de diversões, mais criaturas de Mr. Green. Sem muitas dificuldades. Tome cuidado nos locais onde você deve pular. Seja preciso (foto 14).

8.ª fase: Noid conta com um helicóptero no começo da fase. Fique atento: o botão A deve estar apertado antes dela começar, do contrário seu helicóptero cairá na água e você perderá uma vida (foto 15).

9.ª fase: Na mansão mal-assombrada, existe um jeito de se livrar das latas (foto 16): é só pular e mover o controle para os dois lados e então acertá-la no ar. Cuidado com os blocos que caem de surpresa (foto 17).

10.ª fase: A foto (18) mostra o pior inimigo desta fase: para se livrar dele use o poder (direcional para baixo e botão B). Você derrota todos os inimigos da tela.

11.ª fase: Aqui, seu maior inimigo é o tempo. Seja rápido. Veja onde está a invencibilidade (símbolo de cata-vento, foto 19). Cuidado com as caixas que caem. Há também uma vida (foto 20).

12.ª fase: Dentro da fábrica, cuidado com os raios e esteiras rolantes. Pegue todos os poderes que puder encontrar nesta fase (foto 21). Eles serão muito importantes na próxima fase.

13.ª fase: Cuidado com os vasos: eles são fatais. Use todos os poderes acumulados na fase anterior. No edifício, muita precisão no pulo será necessária (foto 22).

14.ª fase: Cuidado com o inimigo da foto (23). Você só precisa evitá-lo. Pegue tudo o que encontrar (há símbolos de "III", poderes, etc...), pois eles serão úteis para vencer Mr. Green no final (foto 24). Use a inteligência nas cartas e... Boa sorte!



1



2



3



4



5



6



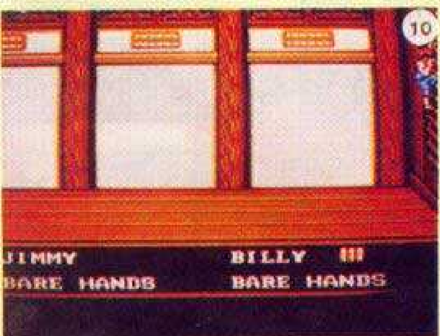
7



8



9



10



11



12

FOTOS: NORBERTO MARQUES

DOUBLE DRAGON III: THE SACRED STONES

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Luta CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Desta vez, os irmãos Jimmy e Billy Lee contam com mais dois aliados: Chin Seimei, que pode dar poderosos chutes, alternando as duas pernas (A e B juntos, e A ou B quando estiver no alto) e Yagyu Ranzou, que lança "shurikens" (estrelas-da-morte) ou utiliza uma poderosa espada. Nossos velhos conhecidos também aprenderam novos golpes, como a cambalhota seguida de chute (apertando A e B juntos, e o direcional para o lado desejado). Se eles derem seguidos chutes com o direcional na direção do inimigo, este será agarrado pela cabeça e levará uma poderosa joelhada. Os heróis devem encontrar as três pedras do poder para conseguir libertar Marion dos seqüestradores. Para um ou dois jogadores.

1.ª fase: Esta é a primeira missão de Jimmy e Billy, nos Estados Unidos. O árduo caminho para encontrar a primeira pedra do poder está apenas começando. Nesta fase, os irmãos devem invadir um quartel-general do inimigo e vencer o chefe da "gang" local. Na rua (foto 2), use os mais variados golpes para vencer os inimigos — voadoras e cambalhotas são mais eficientes. Billy ou Jimmy podem pegar uma faca do chão e atirar. Use isto no quartel-general do inimigo (foto 3). E, para vencer o chefão (fotos 4 e 5), escolha o "nunchuck" como arma (tecla SELECT) e acerte-o seguidas vezes.

2.ª fase: Nossos amigos estão agora na China, onde está a primeira pedra. A estratégia é a mesma: varie os golpes para derrotar os inimigos (foto 6). Ao entrar na casa para vencer o inimigo desta fase, você primeiro deve enfrentar alguns capangas. Use a faca sempre que conseguir apanhá-la (foto 7). Para derrotar Chin, último inimigo nesta fase, use novamente o "nunchuck" e acerte-o sempre. Para fugir dos seus golpes (foto 8), basta se movimentar na tela. Quando ele se aproximar, é hora de acertá-lo e fugir. Você conseguirá a primeira

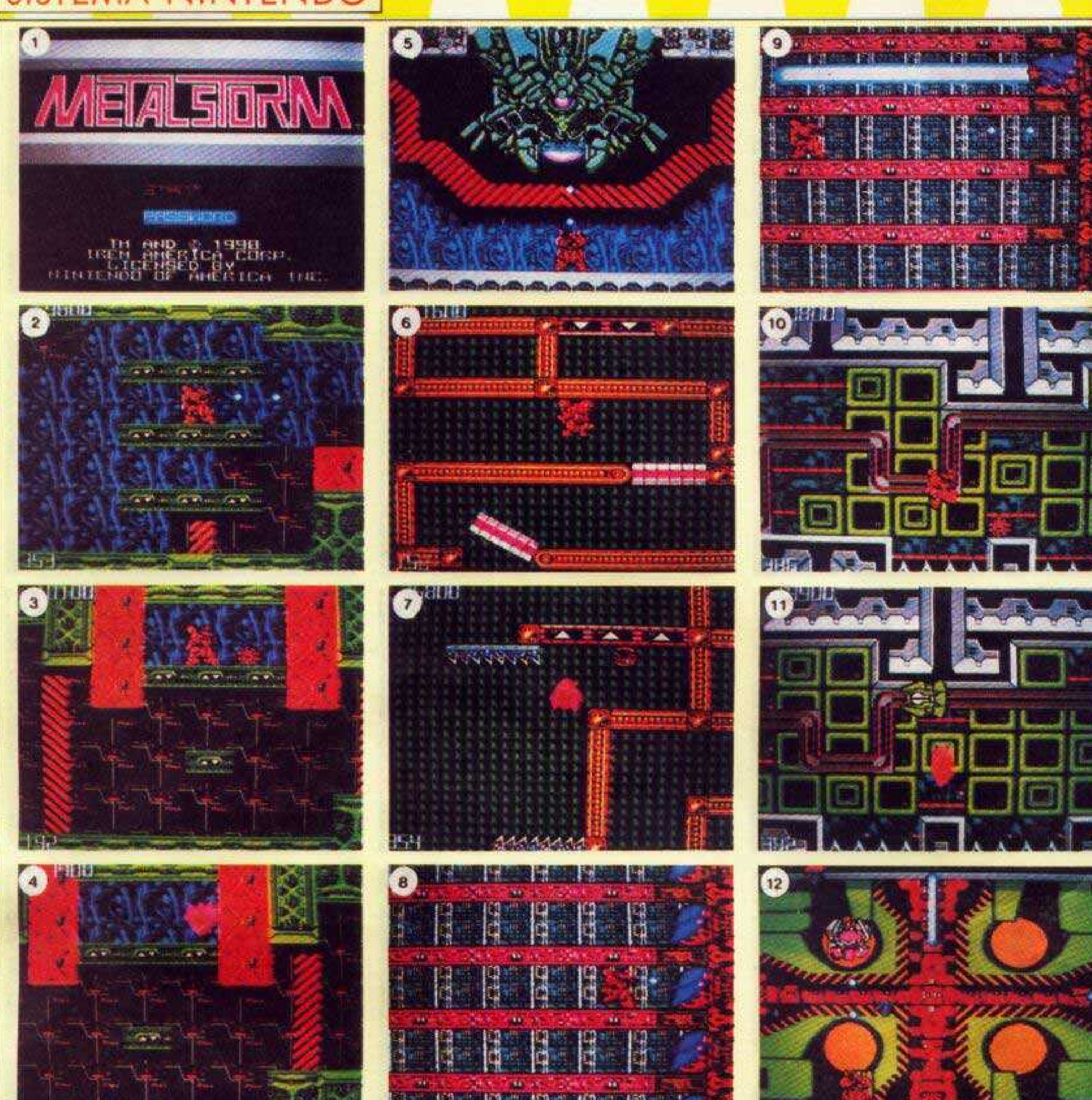


pedra e Chin passará a ser seu aliado (use a tecla SELECT).

3.ª fase: Jimmy e Billy estão agora no Japão, em busca da segunda pedra. Logo no início, escape das estacas mecânicas com cambalhotas (foto 9). Depois de derrotar os inimigos dentro da sala, suba a escada na parede (foto 10). De novo os capangas, mas desta vez escolha Chin para lutar — ele pode vencê-los apenas com socos. E, para enfrentar Ranzou, o chefe Chin deve se movimentar bastante e acertar o maior número de socos. Quando Ranzou se aproximar para acertá-lo, é a hora de fugir — valem cambalhotas e saltos, para passar por cima dele e acertá-lo novamente (fotos 11 e 12). E, finalmente, a segunda pedra estará em seu poder.

4.ª fase: Na Itália, os irmãos devem derrotar o penúltimo inimigo para conseguir a última pedra (foto 13). Prossiga com Chin pois ele é bastante forte para derrotar os capangas (foto 14). Varie os golpes sempre. Para o chefão, troque seu aliado para Ranzou. O melhor golpe para derrotar o inimigo é a cambalhota seguida de chute (A e B juntos, A ou B quando estiver no alto). Basta acertá-lo algumas vezes (fotos 15 e 16) para conseguir a terceira e última pedra.

5.ª fase: Marion está mantida prisioneira no Egito, onde os irmãos vão lutar para libertá-la. No início, lute com Ranzou (foto 17). No interior da pirâmide, cuidado para não cair nos espetos do fosso, pulando exatamente no bloco (foto 18). No alto, estará a última tela, na qual alguns capangas devem ser enfrentados. Troque para Billy (ou Jimmy), pois suas "voadoras" serão muito úteis neste local. Vencidos os capangas, seu mestre colocará as pedras que abrirá o caminho para outra sala (foto 19). Mais dois inimigos, que são derrotados com voadoras (foto 20). Uma nova pedra abrirá o caminho para as duas múmias, que só podem ser vencidas por Ranzou. Use a cambalhota seguida de chute para derrotá-las (fotos 21 e 22). Feito isto, a surpresa: o último inimigo é uma mulher! Cuidado, pois ela se transformará em uma serpente de fogo para eliminá-lo (foto 23). Use Ranzou, e mantenha o direcional sempre para baixo ou para cima — movimentando-se sempre — para escapar do fogo. Quando ela estiver na forma "humana" (foto 24), é hora de acertá-la e, finalmente, salvar Marion.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

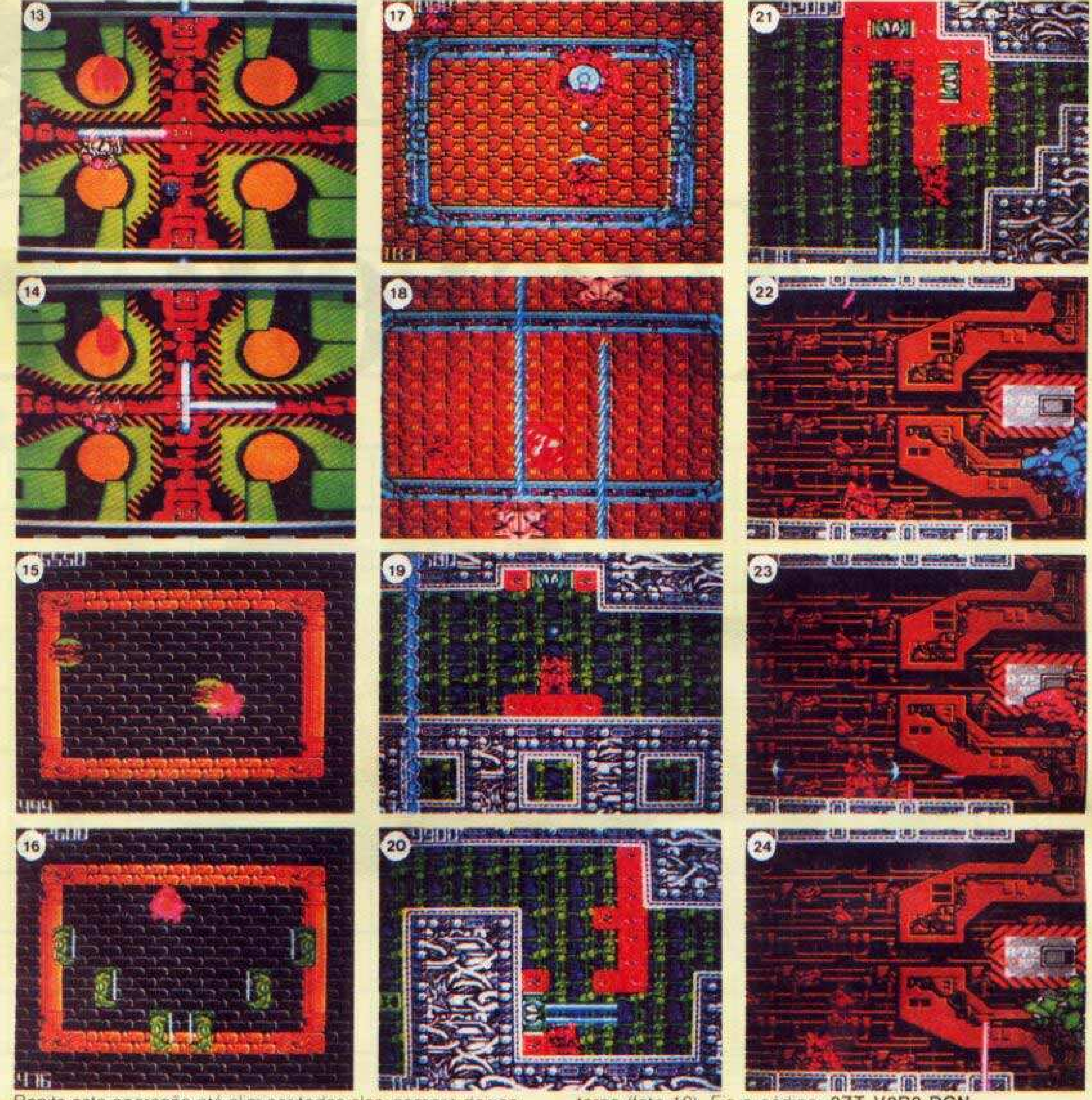
METAL STORM

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Um robô de última geração, o M-308 Gunner, tem uma difícil missão: entrar no cérebro eletrônico de um supercomputador contaminado por vírus. Fora de controle, o computador acionou seu sistema de canhões "laser" e já destruiu Netuno. A Terra é o seu próximo alvo, a menos que você consiga levar seu robô até o mecanismo de autodestruição. Para esta aventura, você conta com tiros especiais (P) e um escudo protetor (S); o símbolo (A) permite que o robô leve um primeiro tiro sem perder vida e o "Flip Gravity" (G), que fará com que o robô "voe" de um circuito para outro sem ser atingido. Para mudar de circuitos, use o direcional e o pulo (botão A), pois M-308 pode inverter o sentido da gravidade — ficando de cabeça para baixo. Outro aspecto interessante é o gráfico, realmente muito bom. Como nos jogos de quarta geração, há dois níveis de fundo, que garantem belo efeito tridimensional.

1.ª fase: No estágio 1, nenhuma dificuldade, a não ser dois canhões que são facilmente derrotados (foto 2). No estágio 2, você pode pegar o "Flip Gravity" (fotos 3 e 4), que o ajudará a vencer inimigos. O primeiro vírus é destruído acertando-se o ponto iluminado. Fique bem embaixo dele atirando (foto 5). Quando o ponto iluminado mudar de posição, não vá atrás dele: apenas escape das bolhas. Ele voltará, e então é só continuar atirando.

2.ª fase: No estágio 1, sua posição no circuito (na haste de cima ou de baixo) determina a posição de abertura das barreiras (foto 6). No estágio 2, observe onde está a vida (foto 7). Os muitos inimigos são derrotados por etapas. Fique bem perto de um deles atirando sempre (fotos 8 e 9). A seguir, espere o de cima atirar e transfira-se dois degraus acima, eliminando então o vírus. Espere o de baixo atirar, pule para ele e elimine-o.



Repita esta operação até eliminar todos eles, sempre deixando um espaço acima para fugir caso eles atirem. O código desta fase é **CDN Q ♥ C1 U9X**.

3ª fase: No primeiro estágio, não deixe de pegar o "G" (foto 10) e faça força para não perdê-lo (foto 11). Ao chegar no inimigo, ele será vital. Atire sempre. Quando ele mudar de base, na sua direção, use o "Flip Gravity" para passar por cima dele sem ser atingido (fotos 12, 13 e 14). Continue atirando. O codigo é **S7L FZZ2 FNT**.

4ª fase: No primeiro estágio, dentro de um circuito, use constantemente o "Flip Gravity" (fotos 15 e 16). Se você o perdeu, há outro "G" logo no começo do estágio. Os inimigos são derrotados desviando-se deles enquanto eles estiverem girando. Quando eles pararem, atire em apenas um deles (foto 17). Para o estágio 2, use o "P", que é um tiro mais potente. Senão, as barreiras não serão vencidas. Não pegue as outras letras para não perder o tiro. Contra os inimigos, só na habilidade. Procure eliminar primeiro um canhão externo (que atira raios). Elimine, então, o vírus interno e o outro canhão externo (foto 18). Eis o código: **0ZT V8R8 RGN**.

5ª fase: Aproxima-se o final da missão, e a dificuldade agora é extrema. Para passar pelos raios, é necessário muita habilidade, pois os tiros são constantes. Passe terminal por terminal, com muita paciência — e cuidado (foto 19). Em alguns locais, agache e só tente destruir o canhão quando ele parar de atirar (foto 20). No estágio 2, a história se repetirá, só que com mais tiros. A única vantagem é que a posição dos canhões e tiros é sempre a mesma, podendo ser decorada. Pegue o "P" no local da foto (21) quando o canhão parar de atirar. Seja rápido! Finalmente, o robô chega em R-75, o circuito de autodestruição. E a técnica para destruir o canhão é a seguinte: Escape dos tiros, movimentando-se na plataforma inferior e pulando quando for necessário. Conforme o inimigo muda de cor, seus tiros mudam de tipo — claro, a técnica de escapar de cada um deles também é diferente (fotos 22, 23 e 24). Sempre que for possível, acerte o canhão no centro. Não há local certo para ficar, tem de ser na habilidade mesmo. E, para facilitar a tentativa, o código é **3RD XBRM 7ZH.**

Cheg

Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode joga
Alex Kidd in Mirac



Óculos 3-D e pistola são vendidos separadamente.

gou o
ystem® II.*



* Acompanha 1 joystick

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!





























FOTOS: NORBERTO MARQUES

DRAGON'S LAIR

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Dirk, um cavaleiro medieval, deve salvar a princesa Dafne, aprisionada pelo dragão em seu castelo. Ele pode atirar facas (botão A) ou pular (botão B). Neste jogo, o importante é não errar o caminho, e conhecer as estratégias das partes mais difíceis. Vamos, então, a elas.

1.ª fase: Antes de entrar no castelo, a primeira dificuldade: veja a posição correta para derrotar o dragão (fotos 2 e 3). Agache para escapar do fogo. Mais adiante, decore os buracos de onde saem as cobras. As bruxas só são vencidas depois de muitas facadas. E, para as cobras do final da fase, veja o local para não ser atingido (foto 4).

2.ª fase: Não erre o caminho: desça do elevador na primeira plataforma à esquerda. Cada vez que se erra o caminho, você enfrenta uma bruxa, e pode morrer (foto 5). No escuro, aperte START para enxergar. Decore o caminho e apague a vela, pois ela gasta. Pegue o "C", que são mais velas (fotos 6 e 7). E, para o inimigo, veja a posição para se agachar (foto 8). Quando a pedra passar, levante e dispare as facas.

3.ª fase: Preste atenção no caminho: segunda plataforma à direita. As maças que giram são difíceis: Na segunda, passe pela haste inferior e abaixe para passar pela superior (fotos 9 e 10). E, na terceira, ao invés de agachar, pule para passar pela inferior. Na quarta, pule primeiro a inferior e agache para passar pela superior, pulando novamente para terminar a passagem (foto 11). Não se esqueça de pegar o machado (símbolo "A"). Você precisa dele para vencer o dragão. Cuidado com os buracos no chão. Ao pular a maça, pegue a vida (foto 12). E, para vencer o dragão, fique perto dele e aperte A e B, segurando sempre. O fogo não o atingirá.

SILVER SURFER

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
TIPO: Aventura Espacial
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Galactus é um ser cósmico, cuja fome por energia levou-o a devorar planetas inteiros. Ele criou o Surfista Prateado para vagar pelo espaço, à procura de planetas desabitados que pudesse consumir. Ameaçado por seis demônios do Domínio Mágico, o Surfista Prateado deve ajudá-lo. Uma sugestão é começar por Reptyl, deixando Mephisto, o mais difícil, para o final. Na fase do Firelord, você pode pegar tiros auxiliares: antes que as lavas caiam, entre sob a barreira.

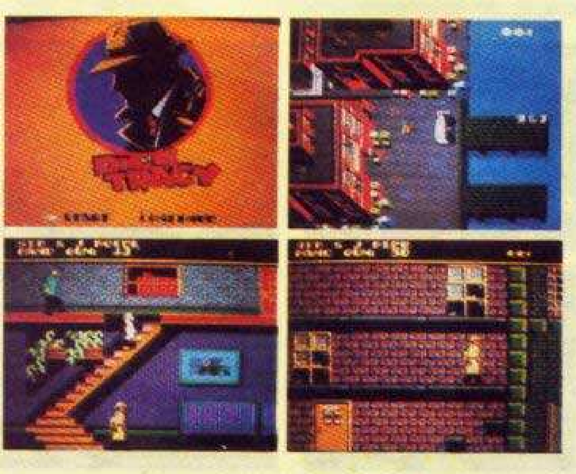




DICK TRACY

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
TIPO: Aventura Policial
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O famoso policial Dick Tracy precisará de toda a sua inteligência para resolver 5 crimes e pôr Big Boy Caprice na cadeia. Para isso, será necessária uma apurada investigação. Dick tem um livro de notas, que indica uma pista. À medida que Dick visita locais suspeitos — o jogo muda o ponto de vista, passando para vista lateral do interior das construções — novas pistas vão sendo acrescentadas ao livro. Ao investigar um local, mantenha-se sempre o mais próximo possível do alto da tela para evitar os tiros dos bandidos.



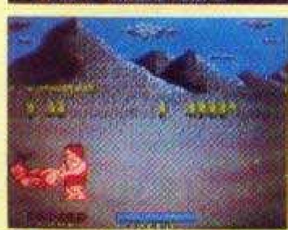
CAVEMAN GAMES

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Caveman Games é uma autêntica olimpíada pré-histórica, na qual simpáticos trogloditas devem disputar "medalhas" em seis modalidades diferentes.

Assim, 6 jogadores (mas apenas dois simultaneamente) podem disputar corrida — um tigre dente-de-sabre incentivará os corredores; salto com vara —, o obstáculo é um tiranossauro; arremesso de mulheres, corrida de dinossauros, luta de clavas sobre um penhasco e até disputar quem faz fogo primeiro. Ugh!




FOTOS: NORBERTO MARQUES

GREMLINS 2: THE NEW BATCH

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Os endiabrados monstrinhos de Steven Spielberg estão de volta: desta vez, eles ameaçam tomar conta de Nova York. Gizmo, o bonzinho, precisará da sua ajuda para derrotar Mohawk, o líder, que aparecerá no final de cada estágio sob diferentes formas. No estágio 2, mantenha-se sempre em movimento, aproximando-se dele o suficiente para atingi-lo com tomates e afastanto-se em seguida. Sempre que puder, visite Mr. Wing para comprar armas ou vidas. Os códigos: 3ª fase, NJTD; 4ª fase, VLBB; 5ª fase, NXRD.





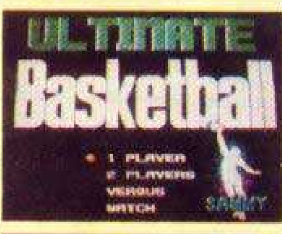


ULTIMATE BASKETBALL

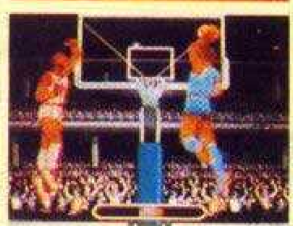
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Esporte — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Ultimate Basketball é um excelente jogo de basquete, para um ou dois jogadores. Seis equipes com características diferentes podem ser escolhidas. Use o botão A para passar a bola e o B para arremessar. Quando o seu time não estiver com a bola, A muda o jogador que você controla para o que estiver mais próximo à jogada.

Neste jogo, como em quase todos os jogos de esportes, o que vale é a habilidade do jogador. O cartucho oferece, ainda, excelentes pontos de vista para arremessos e "enterradas".



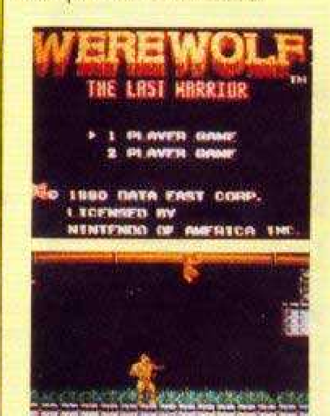




WEREWOLF

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Um guerreiro, que tem o poder de se transformar em lobisomem, deve vencer Dr. Faryan, um homem malvado possuído por um antigo espírito. Para se transformar em lobisomem, pegue o sinal com um "W" — evite os azuis, pois você perderá uma vida — além de mais força, o lobisomem poderá se pendurar em objetos. Esta técnica o ajudará a passar o fosso da primeira fase. E, para vencer o inimigo da segunda fase, acerte-o quando ele pegar o bloco, fugindo em seguida para escapar do arremesso.





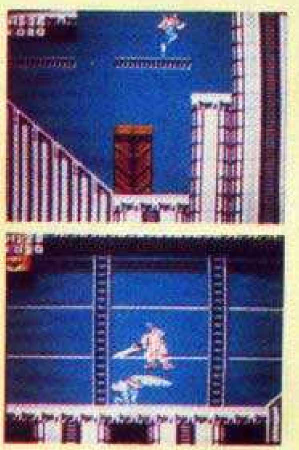
STRIDER

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Sheena, Kain e Hiriu fazem parte dos Striders, um grupo espião intergaláctico. Hiriu deve salvar Kain. Na primeira fase, para derrotar o robô, dê seguidas espadadas enquanto ele não estiver atirando. Se você quiser ir direto para a última fase, entre DMCC BGCP CPOD. Ao localizar a porta, você deve subir a plataforma da direita, mas seu pulo é insuficiente. Aperte, então, SELECT e selecione "jump". Depois de destruir os dois sistemas, para vencer Matic pegue a espada do canto direito da tela e acerte-o seis vezes.







SNAKE'S REVENGE

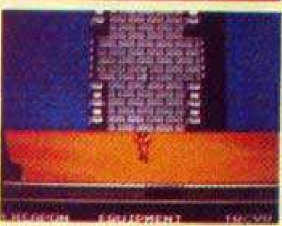
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Guerra — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você deve se infiltrar na base inimiga para descobrir se uma sofisticada arma inimiga, a Metal Gear 1, foi mesmo destruída e, se for o caso, destrua-a. Na primeira fase, pare no local indicado na foto. Selecione a transmissão e fale com John. Ele abrirá a porta para a segunda fase. São 56 fases ao todo.

Entretanto, para ir direto à última, entre o código: #!7M W%K8 P5IJ GJ59 2JV? 7NBY HQ32 23. E, para destruir a Metal Gear 1, selecione de seu arsenal, os explosivos plásticos.









SISTEMA NINTENDO

GRADIUS II

TIPO: Combate Espacial
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Sua nave espacial será atacada por naves, criaturas alienígenas, e, de quebra, deverá escapar de explosões estelares. Escolha a segunda opção de armas. No caminho, pegue armas até a linha inferior chegar no "option". Na águia, escolha as armas "laser" e "option".





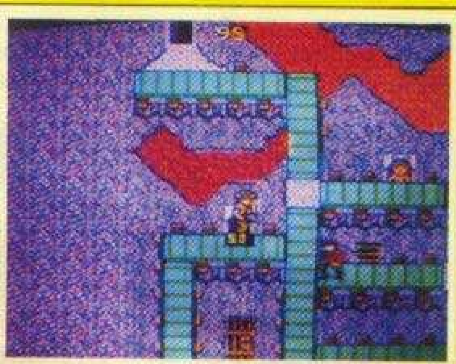
FOTOS: NORBERTO MARQUES

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

O herói deverá enfrentar todos os perigos do templo da perdição para salvar o príncipe. Antes de entrar nas minas, pegue a chave que está com um dos reféns do início do jogo. Não há refém certo. Para o "CONTINUE": A e START.





WINTER GAMES

TIPO: Esporte
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Winter Games é uma olimpíada de inverno, na qual até quatro jogadores (que não podem jogar simultaneamente) podem escolher entre corrida de patins no gelo, patinação artística, salto com esqui e Bobsled (trenó). Jogo de habilidade.





TETRIS 2

TIPO: Inteligência
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Em Tetris, blocos coloridos cairão em um poço. O jogador deve alinhá-los segundo sua forma geométrica, de modo que toda uma linha fique cheia e desapareça. O poço não deve encher. Seja rápido, pois os blocos cairão cada vez mais depressa. É um bom desafio!





DR. MARIO

TIPO: Inteligência
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Mário mudou de profissão: como um médico, deve organizar as cápsulas de remédio por cor, de modo a alinhar quatro de uma mesma cor na horizontal ou vertical. Procure alinhar as cápsulas a um vírus da mesma cor, eliminando-o e evitando a morte do paciente.





MAGNO LASER

VIDEO & GAMES

1000 NOVIDADES



RECORTE, TRAGA E GANHE 2 LOCAÇÕES



LOCAÇÃO E VENDAS

NINTENDO, GENESIS, PHANTOM, SEGA, TURBO GRAPHIX, GAME BOY.

QUATRO ENDEREÇOS EM SP!
SAIBA PORQUE NÓS SOMOS OS PRIMEIROS.
VENHA CONFERIR!

LOJA 1 - Av. Angélica, 1393 (Higienópolis)
LOJA 2 - R. Bandeira Paulista, 181 (Itaim)
Tel.: (011) 64-8670
LOJA 3 - Av. Lavandisca, 239 (Moema)
Tel.: (011) 543-9008
LOJA 4 - R. Baronesa de Itú, 438 (Higienópolis)
TEL.: (011) 66-1203

SISTEMA NINTENDO

SOLAR JETMAN

TIPO: Aventura Espacial
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Solar Jetman é o último sobrevivente de um ataque de piratas espaciais, e deve reconstruir sua nave, explorando 12 planetas desconhecidos e enfrentando muitos perigos. Veja, na foto, o primeiro pedaço da nave. Eis o código para o último planeta: **DHGDQLNBTLNB**.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

GHOSTS'N GOBLINS

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você é Knight, e deve salvar uma bela princesa — por quem está apaixonado. E, para isso, deve conseguir passar pelos sete portais, muito bem guardados. Para passar pelo primeiro, deixe-o investir contra você para acertá-lo. Use a lança.





SUPER SPIKE VOLLEYBALL

TIPO: Volei de Praia
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Super Spike Volleyball é um jogo de vôlei de praia, no qual as equipes contam com apenas dois jogadores cada. Receba o saque com manchete (botão A), levantando a bola. Então, pule apertando seguidamente o botão B, apertando A para uma super cortada.





SUPER DODGE BALL

TIPO: Queimada
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Dodge Ball é um jogo de queimada, no qual você escolhe os jogadores da sua equipe de acordo com a habilidade. Uma boa jogada é o salto acompanhado de arremesso: venha correndo do fundo da quadra, aperte A e B para saltar e, em seguida, B para arremessar.





TARGET RENEGADE

TIPO: Luta
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Seu irmão foi seqüestrado, e deve ser salvo. Cuidado com as motocicletas: derrube os pilotos com voadoras (B e direcional para cima). O inimigo da primeira fase vai lhe atirar seguidos pneus: tente desviar deles, acertando socos quando houver uma pausa. Acerte e fuja.





A SUPER PROMOÇÃO



Você poderá ganhar prêmios super legais na super promoção SUPER CHARGER.

5 *videogames* ***SUPER CHARGER*** **10** *cartuchos* ***SUPER CHARGER*** **10** *adaptadores* ***SUPER CHARGER*** **25** *camisetas* ***SUPER CHARGER***

Veja como é fácil participar.
Vá até a sua loja preferida e escolha os 3 títulos de jogos SUPER CHARGER que você mais gosta. Preencha o cupom abaixo, recorte (ou tire xerox) e envie para o SUPER CHARGER CLUBE.
As 5 primeiras cartas ganharão 5 videogames SUPER CHARGER.
Da 6ª até a 15ª carta, 10 cartuchos SUPER CHARGER.
Da 16ª até a 25ª carta, 10 adaptadores SUPER CHARGER.
E da 26ª até a 50ª carta, 25 camisetas SUPER CHARGER.
Envie seu cupom hoje mesmo. Quanto mais rápido você enviar, maiores suas chances de ganhar. Mas lembre-se: só valem cartas enviadas pelo correio.



Nome: ______________________ End.: ______________________

Cidade: ______________________ Estado: ________ CEP: ____________ Tel. ____________

Nome da Loja: ______________________ End. ______________________

Cidade: ______________________ Estado: ______________________

Os 3 jogos SUPER CHARGER que eu mais gosto são: ______________________ ,

______________________ e ______________________ .

Você possui Videogame? ________ Qual? ______________________

Preencha e envie para SUPER CHARGER CLUBE - Av. Engº Luiz Carlos Berrini, 495 - CEP 04571 - São Paulo - SP

DRAGON NINJA

TIPO: Luta Marcial
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Blade ou Striker tem uma importante missão: resgatar o presidente dos Estados Unidos. Os inimigos da primeira e segunda fases não trarão muitos problemas. E, na terceira, fique no canto da tela, apertando B. Quando Blade estiver incandescente, soque os inimigos.



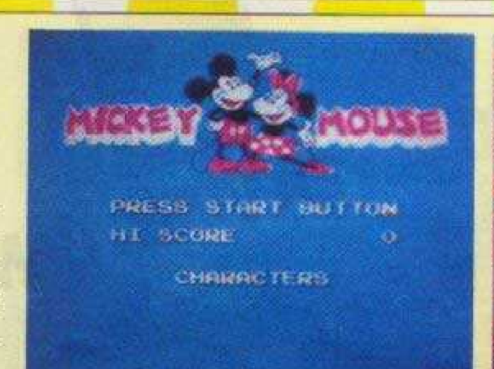


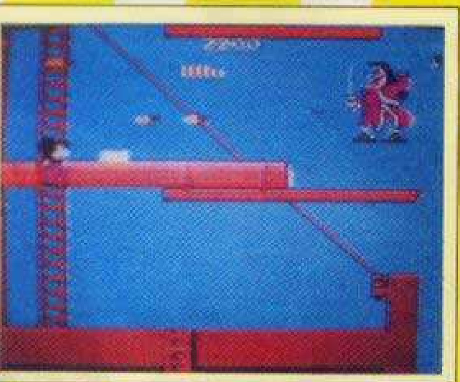
FOTOS: NORBERTO MARQUES

MICKEY MOUSE

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Mickey e Minie, o mais famoso casal Disney, estão às voltas com o famigerado vilão João Bafo-de-Onça. Ao enfrentar Capitão Gancho, fique um degrau abaixo na escada. Para escolher a fase, combine SELECT e START com Dir. (2ª fase), p/ Baixo (3ª), Esq. (4ª) ou p/ Cima (5ª).





THE PUNISHER

TIPO: Aventura Policial
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

O Justiceiro (The Punisher), herói dos quadrinhos, está de volta para provar que o crime não compensa também nos "games". Munido de metralhadora, só não acerte o saxofonista. Jogue uma granada na entrada do metrô (placa Down Town) para entrar no "Bonus Stage".





NARC

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

NARC é um grupo antiterrorista especializado. E, como um implacável membro, você deve derrotar Mr. Big. Para isto, vale até atropelar seus inimigos na terceira fase, quando você pode usar o carro. Não há dicas: desenvolva habilidade para escapar dos tiros.

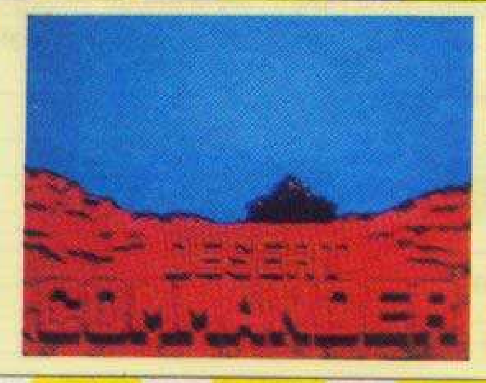




DESERT COMMANDER

TIPO: Guerra
DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Em cinco níveis de combate, inteligência e estratégia são as principais armas neste jogo, que simula uma guerra de verdade. Ao montar sua estratégia — você deve posicionar caminhões, tanques, aviões e soldados — não se descuide da defesa de sua base.





TZ - O melhor em Organização e Praticidade

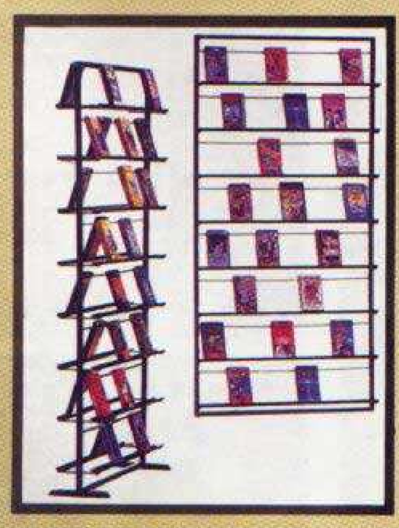
A TZ TEM TUDO P/ VOCÊ MONTAR, EQUIPAR OU MODIFICAR SUA VÍDEO LOCADORA.



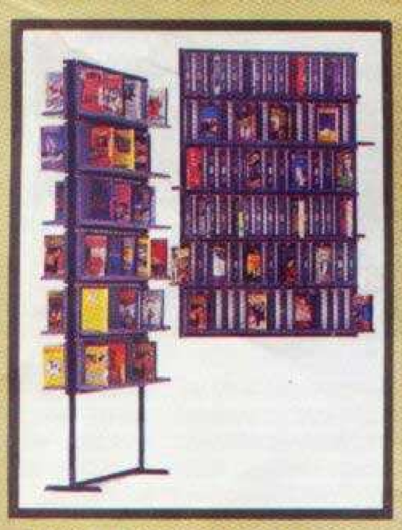
- **EXPOSITOR ARAMADO CENTRAL**
  p/ 364 fitas ou 112 fitas
  (2,00 m alt. por 1,00 m larg.)
- **EXPOSITOR ARAMADO DE PAREDE**
  p/ 182 fitas ou 56 fitas
  (1,90 m alt. por 1,00 m larg.)



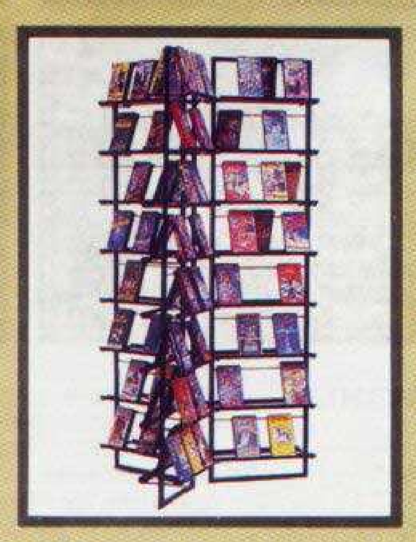
- **EXPOSITOR ARAMADO CENTRAL**
  p/ 112 fitas
  (2,00 m alt. por 1,00 m larg.)
- **EXPOSITOR ARAMADO DE PAREDE**
  p/ 56 fitas
  (1,90 m alt. por 1,00 m larg.)



- **EXPOSITOR CENTRAL EM AÇO**
  p/ 128 fitas
  (2,00 m alt. por 1,00 m larg.)
- **EXPOSITOR DE PAREDE EM AÇO**
  p/ 64 fitas
  (2,00 m alt por 1,00 m larg.)



- **EXPOSITOR ONDULAR CENTRAL**
  p/ 180 fitas.
  (2,00 m alt. por 1,00 m larg.)
- **EXPOSITOR ONDULAR DE PAREDE**
  p/ 90 fitas.
  (1,50 m alt. por 1,00 m larg.)



- **EXPOSITOR CENTRAL MODELO ESTRELA** p/ 192 fitas
  (2,00 m alt. por 1,00 m diametro)



- **ESTOJO P/ FITAS**



Atendimento de 2ª à Sáb. das 8:00 hs às 19:00 hs.

- Painel de informações (4 tamanhos)

- Etiqueta protetora do selo do Concine
- Ficha de cadastro do cliente c/ contrato de locação impresso
- Protetores p/ fichas de cadastro (Porta cadastro)
- Bloco de comando (2 ou 3 vias)
- Controle de saída de filmes
- Sacolas
- Capas p/ video (p/ 18 modelos de aparelhos)
- Etiquetas
- Etiquetas de gênero
- Chapeiras
- Cheque locação



R. DOS BURITIS, 436
(EST. JABAQUARA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04321

(Não temos representantes) - Faça seu pedido p/ telefone ou visite-nos.
Despachamos p/ todo Brasil mediante ordem de pagamento.

TEL.: (011) 578-7277



FOTOS NORBERTO MARQUES

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

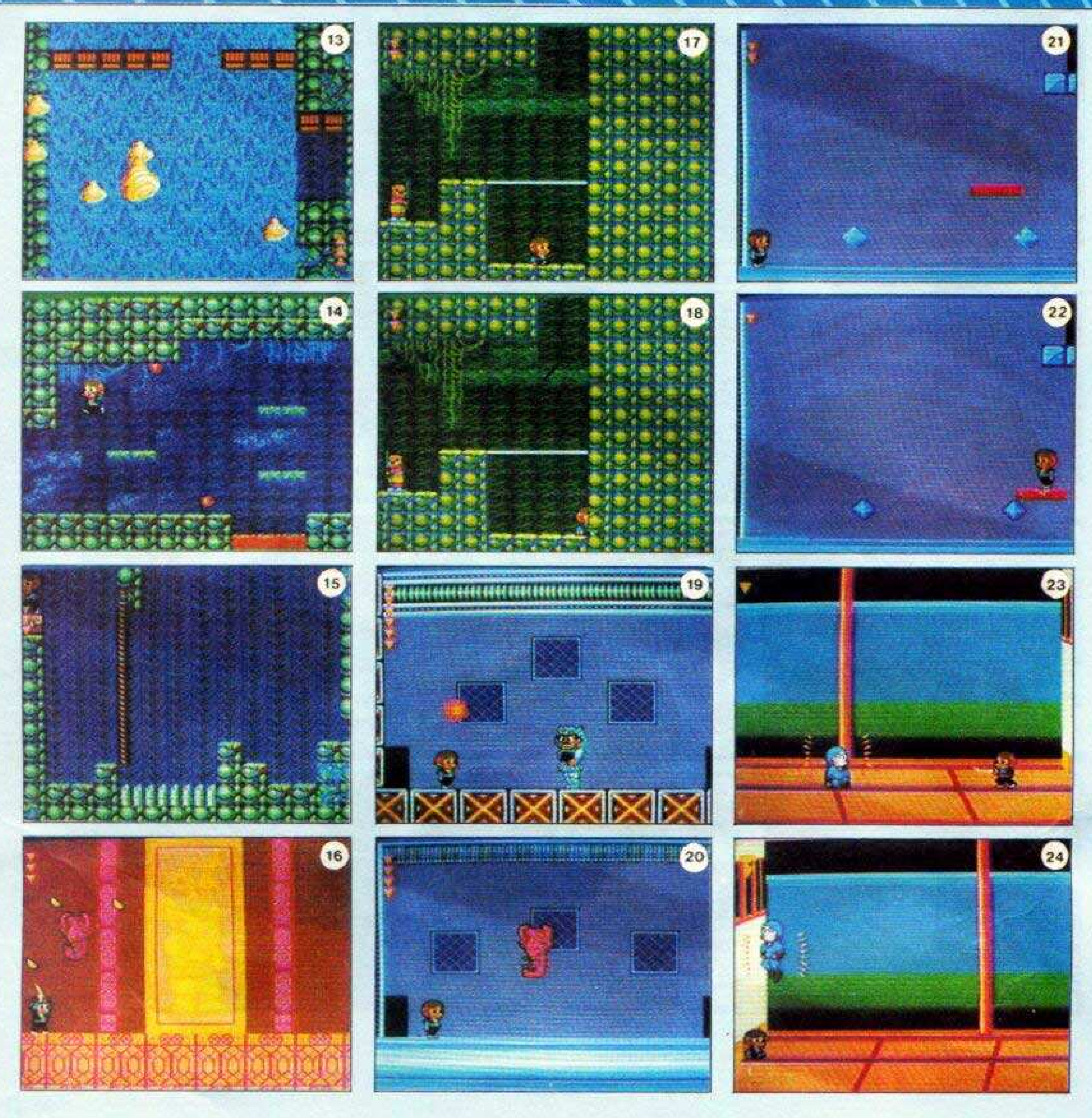
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★
TIPO: Aventura

Alex Kidd, para quem não sabe, também é "fera" nas artes marciais, principalmente no manejo da espada, com a qual começa o jogo, e dos "shurikens" (estrelas-da-morte), que deve ir recolhendo pelo caminho. Claro, tudo isso tem uma razão: é que Hanzo, o chefão malvado de uma quadrilha de monstros, máquinas e ninjas, seqüestrou sua namorada.

Para salvá-la, Alex deve ainda usar uma magia, fundamental neste jogo, que o transforma em uma bola de fogo e o transporta para áreas inacessíveis pelos métodos tradicionais. Esta magia pode ser usada toda vez que aparecer um cano, poste ou haste: basta apertar o botão 1 quando ele estiver agarrado a eles. Durante o jogo, Alex deve recolher os corações que estão dentro dos baús: eles vão enchendo o medidor de energia, que são os triângulos na parte superior esquerda da tela. A partir do sexto triângulo, cada coração vale uma vida. Até o beijo final, são 4 fases com três estágios cada — e 4 inimigos.

Fase 1: No estágio 1, o mais importante é recolher todos os corações que estão em baús e caixas. Neste estágio Alex pode ainda subir nos postes e usar a magia do fogo (foto 2). No estágio 2, pegue o "P" (foto 3), que transformará sua espada em uma potente arma. E, no estágio 3, quando chegar ao local da foto 4, Alex deve subir utilizando uma técnica especial: aperte o botão direcional para a esquerda, em direção à parede, pressionando então o botão de pulo (2) seguidas vezes. Alex subirá em "zigue-zague". Depois, não esqueça de pegar mais um coração e os "shurikens". Eles são indispensáveis para derrotar Kabuto. É só ficar agachado atirando rapidamente o maior número possível de "shurikens" (foto 5).

Fase 2: No estágio 1, Alex pode usar a magia do furacão:

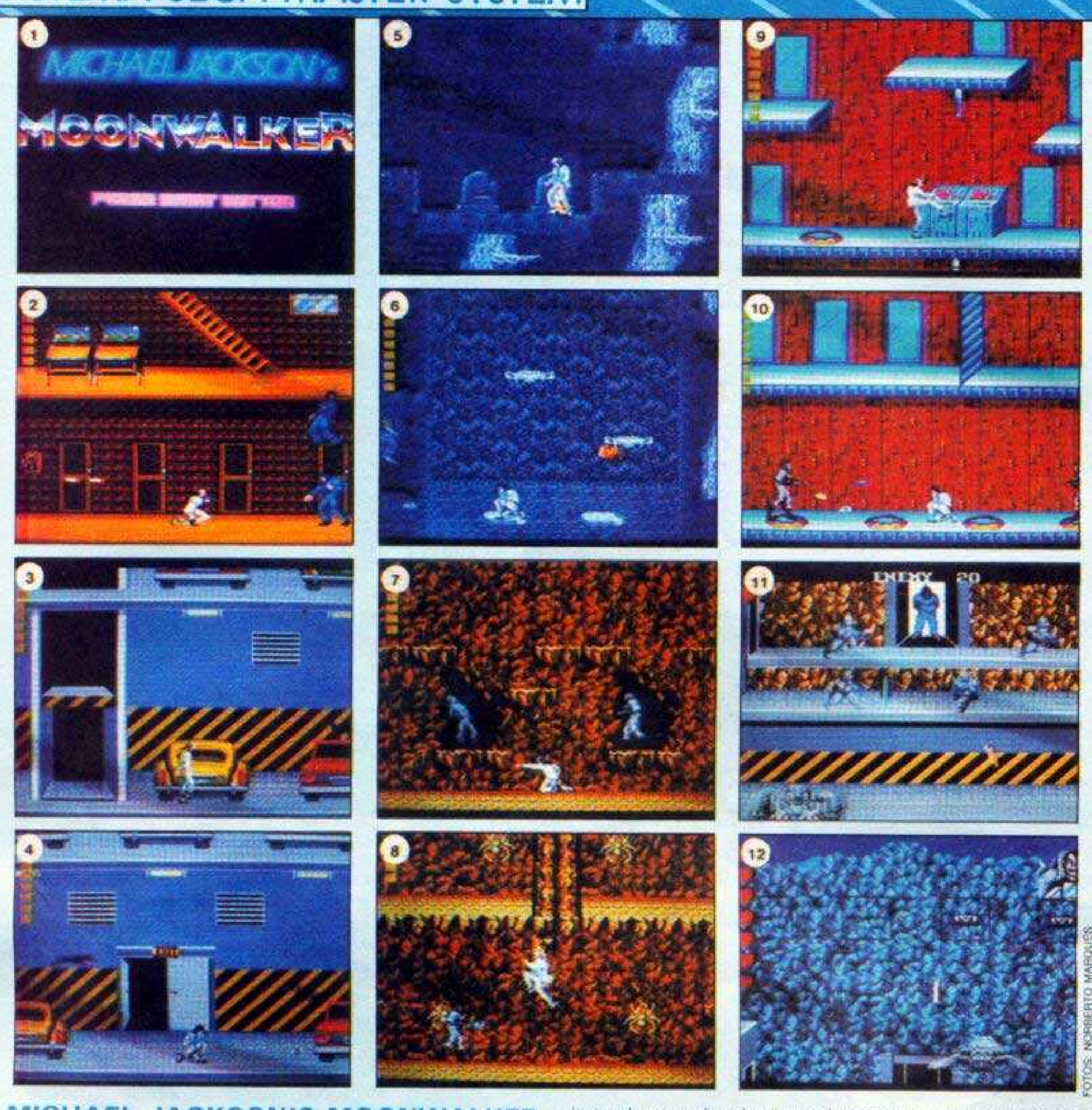


é só pegar a bola no local indicado (foto 6). O furacão dura pouco, mas faz com que ele "voe" por cima dos perigos. No estágio 2, no mar, Alex pode nadar mais rápido usando o botão 2. São necessários 2 golpes para se livrar dos tubarões. Na saída, entre na porta em que não estiver escrito "exit" (foto 7). Vá para a direita (foto 8) e pegue mais um coração — que pode ser uma vida (foto 9). Volte, e saia, então, por "exit". O truque para vencer Heli, o inimigo desta fase, é ficar no canto da tela acertando seguidas espadadas (foto 10).

Fase 3: No estágio 1, há uma vida secreta: caia na cachoeira (foto 11) e, ao chegar embaixo, pegue primeiro a vida (foto 12), deixando o primeiro baú para depois, já que ele contém o furacão para Alex sair do "buraco" (foto 13). Há ainda uma passagem secreta (foto 14), que pode ser alcançada usando a magia do fogo, girando na haste. No estágio 2, há uma passagem secreta (foto 15). Alex pode passar por trás da parede e superar seus obstáculos. E, no estágio 3, é hora de vencer Robster. Para isso, escape dos seus tiros e invista sobre ele quando ele saltar, pois, nesse momento não estará atirando (foto 16).

Fase 4: Logo no início, outra passagem secreta por trás da parede: Alex deve entrar agachado (fotos 17 e 18). Pegue os corações e volte. No estágio 2, Alex enfrenta novamente Kabuto e Robster. As estratégias são idênticas (fotos 19 e 20). Depois de vencidos, Alex deve chegar a Hanzo. Para isso, observe onde piscarão os degraus. Se ficar no canto esquerdo da tela, os diamantes não o acertarão, e será fácil ver a seqüência de degraus até a porta (fotos 21 e 22). Só pule neles quando estiverem acesos.

Depois de passar pelos degraus, é hora de enfrentar Hanzo, o inimigo mais difícil do jogo. Vá para a esquerda e fique encostado na parede (fotos 23 e 24). É o local mais seguro para escapar das investidas, desviando-se pouco. E, quando o escudo protetor sumir, é hora e investir e acertar a espadada, uma para cada triângulo de energia que Hanzo tiver. Aí, é só esperar o merecido beijo.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Este lançamento é a versão Master System do já bastante conhecido Moonwalker para o Mega Drive. A missão de Michael Jackson é a mesma, ou seja, resgatar crianças seqüestradas pelo vilão Mr. Big.

1.ª fase: As crianças estão atrás de portas e janelas. Michael pode dar socos e pontapés ou usar a magia: é só manter o botão 1 pressionado por algum tempo. Os gângsters desta fase são derrotados com Michael agachado no centro da tela, dando golpes para os dois lados (foto 2).

2.ª fase: Na garagem, Michael deve abrir os porta-malas para localizar as crianças. Abra-os pelos cantos e saia sempre, pois alguns deles contêm bombas. Em 2-3, no primeiro porta-malas, há energia (foto 3). Deixe para buscá-la quando o seu medidor estiver baixo. Os cachorros são/vencidos jogando-se o chapéu de um lado para o outro, agachado no meio da tela (foto 4).

3.ª fase: As crianças estão atrás das moitas e tumbas. Em 3-2, há energia no local da foto 5 e atrás da moita da direita do andar superior. Em 3-3, os Zumbis atiram bolas de fogo, mas é só ficar na pedra da esquerda jogando o chapéu para os dois lados (foto 6).

4.ª fase: Símbolos de aranhas nas paredes significam cavernas que podem ser abertas, com o direcional para cima. Na foto 7, as técnicas para vencer os inimigos do estágio 1 e 2. E, no estágio 3, será necessário saltar para escapar dos tiros (foto 8).

5.ª fase: Estoure os computadores com chutes; a máquina laser pára de atirar (foto 9). Os inimigos de 1, 2 e 3 são derrotados com a mesma técnica: pule e agache, dando golpes a todo instante (foto 10). Você pode usar a magia quando faltar um inimigo.

6.ª fase: É hora do confronto final com Mr. Big. Aqui, só na habilidade. Você deve destruir 30 guardas em 6-1 (foto 11), quatro canhões em 6-2 (três tiros para cada um, foto 12) e o próprio Mr. Big, ao vivo e em cores, em 6-3. Não há dica, a não ser o velho conselho: tem de ser na habilidade.



SHINOBI

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Luta Marcial CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você deve ajudar Joe Musachi, um guerreiro ninja, a resgatar os filhos de 5 "Shoguns" (foto 2). Uma arma importante é o poder mágico, que dará a Joe muito mais força. Por exemplo, terminada a fase 1, Joe deve acertar o ninja azul (foto 3) para obtê-la. Neste jogo, você pode escolher fase (são cinco, com quatro estágios cada). Basta apertar o direcional para baixo junto com o botão 1 do controle. Neste jogo, não há muitas dicas, a não ser as estratégias para cada um dos 5 inimigos. Para chegar neles, só mesmo na habilidade.

Fase 1: Joe está na cidade, e vai resgatando os garotos à medida que vence os inimigos. Ao chegar em Ken Oh (estágio 4), posicione-se no canto esquerdo da tela, pule e caia agachado (foto 4). As bolas de fogo que Ken Oh dispara vão acompanhar seu movimento, sem acertá-lo. Aí é hora de correr para o meio da tela e jogar "shurikens" bem na cabeça. Será preciso acertar Ken Oh quatro vezes.

Fase 2: Joe chega ao porto. Neste local, é preciso cuidado, pois homens-rã pularão de surpresa. Espere um pouco em cada pilar (foto 5). Ao chegar no inimigo, que é um helicóptero (Black Turtle), serão necessários 8 disparos bem no bico (foto 6).

Fase 3: Joe deve invadir uma fábrica para resgatar mais reféns (foto 7). E, ao chegar nas estátuas de Hobster, acerte alternadamente a da frente e a de cima. Seja rápido, ou não haverá tempo (foto 8).

Fase 4: Uma selva levará Joe ao interior de um armazém. Inimigos jogam bumerangues antes mesmo de aparecer na tela (foto 9). Agache e então prossiga. Chega então a hora de enfrentar Lobster. Fique longe dele e acerte-o sempre que abaixar a espada. Seja rápido, pois ele não pode encurralar Joe na parede (foto 10).

Fase 5: No interior de um santuário, você deve enfrentar quatro ninjas. Hanzo (foto 11) é vencido com três disparos, quando ele não tiver o escudo. O ninja-furacão Joe vence agachado: acerte "shurikens" e, quando ele se aproximar, afaste-o com um chute (foto 12). Como todos os orientais, os Shoguns ficarão eternamente gratos...

BATTLE OUT RUN

TIPO: Automobilismo

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Battle Out Run também é lançamento e, na verdade, é uma outra versão dos já conhecidos Out Run e Out Run 3-D. Nesta nova aventura, você é um caçador de recompensas e deve perseguir os procurados, que estarão sempre em um carro de cor diferente. Ao alcançá-los, você deve travar uma batalha final, tentando jogá-lo para fora da pista — como nos melhores filmes policiais.

Na perseguição, use de toda a sua perícia no volante para manter a maior velocidade possível sem se acidentar. Aproveite as rampas de saltos que aparecerão no caminho: elas aumentam a sua velocidade e podem fazer com que seu carro literalmente passe por cima do "lerdo" à sua frente. Ao juntar $ 3.000 você já pode comprar acessórios: basta entrar no caminhão quando ele abrir a porta traseira. Dê preferência para Nitro, um supercombustível que aumenta a velocidade, e para pneus, que dão mais estabilidade nas curvas.













FOTOS: NORBERTO MARQUES

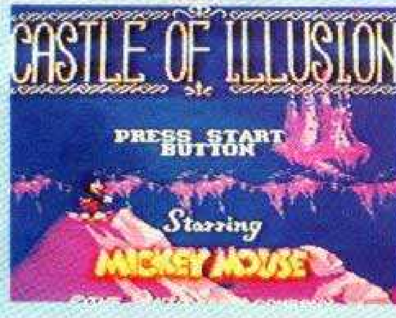
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILUSION

TIPO: Aventura

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Mickey Mouse deve salvar sua namorada Minie, seqüestrada por uma malvada bruxa. Mas não sem antes encontrar as sete pedras preciosas, durante três fases. Tudo isso com excelente qualidade dos gráficos e animação: Mickey abana os braços para se equilibrar quando está prestes a cair, e pode dar engraçadas "bundadas" nas pedras e caixas de onde retira moedas, bolos (energia) e orelhas (vidas).

A primeira fase se desenvolve dentro da floresta. Mickey deve procurar as pedras também em cavernas subterrâneas, numa espécie de labirinto. Na fábrica de brinquedos (fase 2), Mickey pode mover barris: só assim ele poderá atingir plataformas mais altas. Há também blocos falsos — ande devagar. Mickey sempre abanará os braços quando estiver prestes a cair. E, na terceira fase, na fábrica de doces, outros truques: ao subir no doce para atravessar o abismo, Mickey deve se abaixar para não cair no abismo.









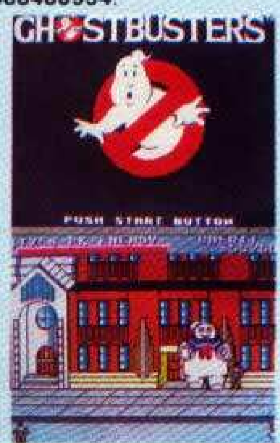




GHOSTBUSTERS

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Os Caçafantasmas devem acabar com a invasão sobrenatural que assola Nova York. Para terem êxito, no entanto, devem comprar os itens certos. Comece o jogo com o carro amarelo e não esqueça de comprar o "ghost vaccum", que absorve os fantasmas no caminho. O "ghost trap" (armadilha) e o "ghost bite" também serão úteis. Para passar pelo Homem de Marshmellow, encoste o cotovelo na haste e espere ele pular mais longe para entrar. E, para começar o jogo com $ 53.200 na conta, escolha as iniciais "AA" e entre o código: **9333480954**.

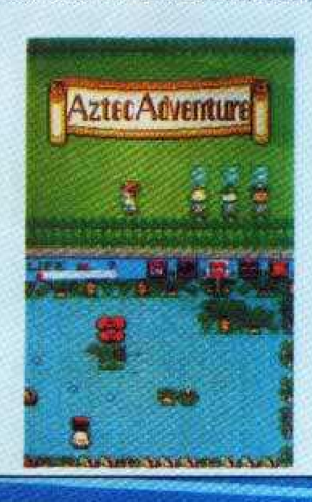




AZTEC ADVENTURE

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Niño é um explorador que desbravará as selvas da América Central em busca do paraíso asteca perdido. Para isso, deve enfrentar labirintos, espíritos e monstros em cada uma das 10 fases. O primeiro inimigo é a flor-monstro, que lança tiros mortais. Mas, se Niño vencer um monstro cabeçudo (foto), conseguirá a bola de fogo, que pode enfraquecê-la. Observe o local para não ser atingido pelos tiros e invista para dar a espadada no intervalo dos tiros. Os guardas podem ser subornados e se tornar aliados, bastando acertá-los com dinheiro.



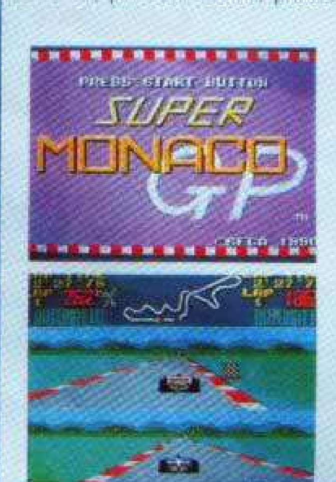


SISTEMA SEGA MASTER SYSTEM

SUPER MONACO GP

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Automobilismo — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Super Monaco GP simula toda uma temporada em um campeonato de Fórmula 1, e pode ser jogado simultaneamente por dois jogadores que podem disputar todas as corridas da temporada (estão presentes as mais famosas pistas, como Monza, na Itália, entre outras) ou simplesmente duelar entre si. Nesta opção, um jogador apenas pode duelar com um carrinho controlado pelo computador. Você terá mais chance se escolher os equipamentos certos para seu carro, como um motor V12, pneus macios, pouca asa e sete marchas.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

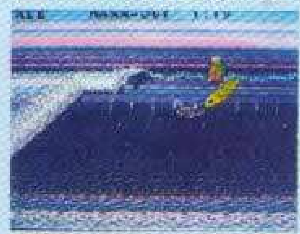
CALIFORNIA GAMES

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Esporte — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Os jogos típicos do verão da Califórnia (estado da costa oeste dos EUA) estão presentes neste jogo, em seis modalidades: half skate boarding (manobras no "half pipe"), foot bag (a popular embaixada ou "bolinha" no futebol), surfing, roller skating (patinação), BMX bike racing (bicicross) e flying disk (arremesso de disco). Vale a habilidade. Você e mais sete amigos podem escolher o patrocinador e a modalidade que desejam, ou ainda disputar um campeonato, competindo em todas as modalidades.









DOUBLE DRAGON

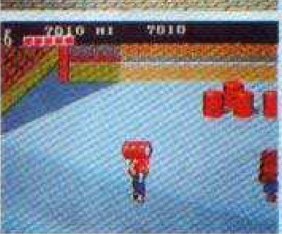
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Os irmãos Spike e Hammer devem salvar sua namorada, que foi seqüestrada por uma "gang". Para isto, devem lutar com várias delas para descobrir qual delas seqüestrou a garota. Que, lógico, será a última. Neste jogo, procure sempre pegar o chicote no chão. Será mais fácil derrotar os inimigos, inclusive o chefão da primeira "gang". E, para derrotar o chefão da segunda "gang", existe um jeito bem mais fácil: pegue os barris que estiverem deitados e atire sobre eles (use o botão 2). Bastam algumas "barricadas".





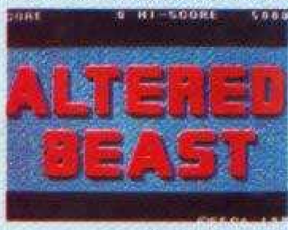




ALTERED BEAST

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Você recebeu de Zeus, o Deus dos Deuses gregos, a missão de trazer de volta Athena, sua filha, em poder do maligno Neff. Ao derrotar os leões brancos, pegue as pílulas: você ganha mais força e, na segunda, transforma-se em lobo, dragão ou até mesmo em tigre. Seu primeiro inimigo tentará atingi-lo arremessando suas muitas cabeças. Você já deve estar na forma lobo para enfrentá-lo. Há uma pequena pausa no arremesso de cabeças, e é a hora de investir com a bola de fogo, recuando em seguida para o canto esquerdo da tela.









SISTEMA SEGA MASTER SYSTEM

CHOPLIFTER

TIPO: Combate Aéreo
DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Em seis fases, o helicóptero de combate Hawk-Z deve resgatar 64 reféns. E, logo na primeira fase, há um segredo: passe o QG onde estão os reféns e acerte os projéteis inimigos até aparecer o Super-Homem. Volte, então, para o resgate. Os reféns correrão mais rápido.

FOTOS: NORBERTO MARQUES





SAHPES AND COLUMNS

TIPO: Inteligência
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Neste jogo, o desafio é alinhar os blocos coloridos que caem dentro de um poço, agrupando três cores iguais no sentido horizontal, vertical ou diagonal. Assim, eles desaparecerão, evitando que o poço se encha e o jogo acabe. A velocidade aumenta a cada nova fase.



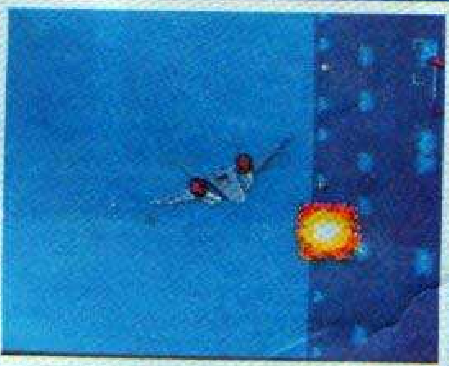


AFTER BURNER

TIPO: Combate Aéreo
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

No comando de um supersônico F-14 Thundercat, você deve destruir a frota inimiga em 18 etapas de combate. Para não ser atingido, faça muitas manobras. E, para conseguir "continue", aperte 100 vezes o botão PAUSE do console durante a tela de apresentação.





DEAD ANGLE

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Encarregado de acabar com a onda de crimes da cidade, você deve eliminar "gângsters". Para isso, você está "fora" da tela — mas sua sombra aparece, para indicar sua posição. Posicione a mira, atire e desvie rápido, pois parar em frente a inimigos é morte certa.





CLOUD MASTER

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você é um guerreiro japonês, que luta contra o Mestre das Nuvens. Os inimigos atacam em "frotas". Montado numa nuvem, o guerreiro se movimenta por todo o céu, e cada vez que destruir uma frota inteira, ganha uma letra — que aumentará seu poder.





GOLDEN AXE

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Em busca do machado de ouro, o bárbaro Tarik tem pela frente cinco dias de jornada, um em cada fase. Lutar com os anões significa energia extra. E, para vencer os inimigos da 1ª fase (são dois), use a magia, acertando-os depois na cabeça e fugindo para os cantos.



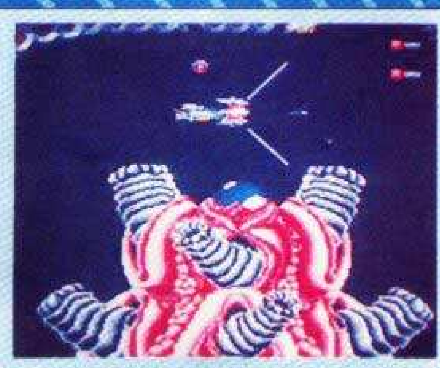


R-TYPE

TIPO: Combate Espacial
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Para derrotar o primeiro inimigo, passe por trás dele e acerte na esfera azul. Mas você pode ficar invencível: mantenha pressionadas a diagonal inferior direita no controle 1 e a diagonal superior esquerda com o botão 1 no controle 2. Ligue o console e segure até acabar a demonstração.







FOTOS NORBERTO MARQUES

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

TIPO: Aventura

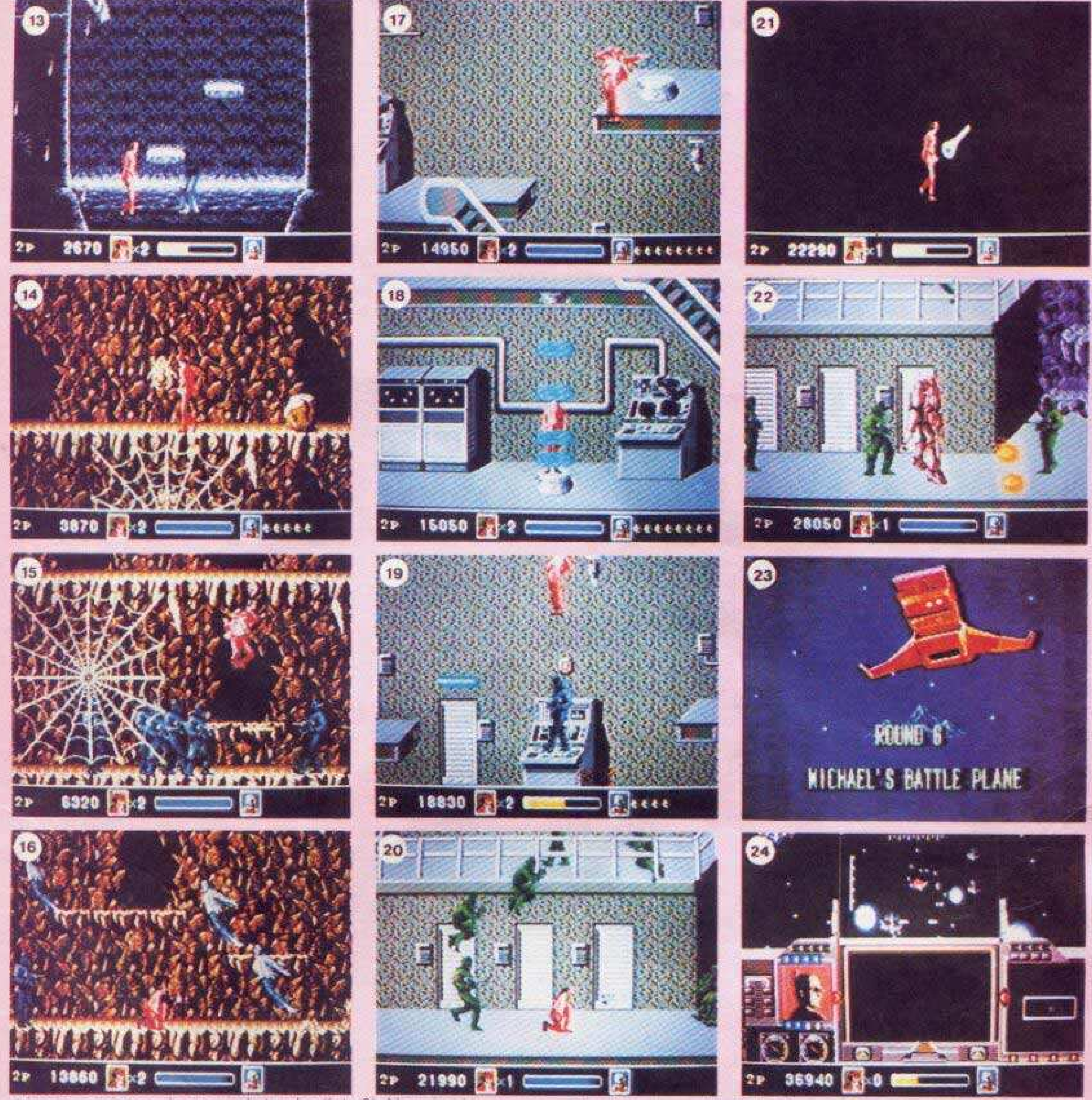
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Que tal ajudar Michael Jackson a resgatar crianças sequestradas pelo facínora Mr. Big? Em cinco fases e um confronto final com o vilão, Michael pode saltar, lançar estrelas mortais ou ainda usar a magia da sua música, que hipnotiza seus inimigos. E tudo isso ao som de sua própria trilha sonora.

1ª fase (Club 30): Nos estágios 1 e 2, as crianças estão atrás das portas. E os "gângsters" finais são facilmente derrotados usando-se a mágica: mantenha o botão pressionado assim que a tela estiver cheia deles e segure até eles começarem a dançar (foto 2). No estágio 3, abaixe a escada — suba na mesa e aperte o botão de mágica (foto 3). Uma das crianças está na janela da segunda mesa de bilhar (foto 4). E, para o "gângster" final, não use a magia: acerte-o com estrelas, ficando sempre agachado e movendo-se para escapar dos saltos (foto 5).

2ª fase (Rua): Michael pode subir no hidrante e derrotar os inimigos com a mágica, que também é usada para os garotos do final do estágio 1 (foto 6). No estágio 2, na garagem, as crianças estão nos porta-malas. Contra os guardas, fique sempre agachado para não ser atingido, lançando estrelas sempre (foto 7). No estágio três, você pode virar robô e localizar as crianças, resgatando primeiro a do primeiro andar da garagem (foto 8). Suba no carro e pegue o cometa. Duas crianças estão no esgoto. Use a mágica para abrir a tampa. No final, é necessário matar somente o cachorro branco, e não adianta usar a mágica.

3ª fase (Cemitério): No estágio 1, a mágica derrota os mortos-vivos. No segundo estágio pegue o robô, resgatando



primeiro a criança da segunda tumba (foto 9). No primeiro grupo de mortos-vivos: fique agachado atirando sempre para os dois lados (foto 10). E, para os dois últimos, agache ou pule para escapar das investidas, deixando para acertá-los quando não estiverem divididos (foto 11). No estágio 3, para atingir a plataforma superior você deve atravessar a cachoeira (foto 12). Para derrotar os dois mortos-vivos no final, encurrale-os no canto da tela, escapando dos tiros quando eles estiverem divididos (foto 13).

4.ª fase (Cavernas): Nesta fase, em todos os estágios, Michael deve entrar em cavernas para procurar as crianças. Preste atenção nos símbolos na parede (foto 14). Eles podem ser abertos com o passo "Moonwalker" — direcional para trás com o botão de tiro apertado — ou simplesmente com o direcional para cima. Para derrotar os guardas no estágio 1, fique na saída da caverna: cabeçadas no teto farão cair as estalactites. Aí, é só usar a mágica (foto 15). No estágio 3, uma criança está dentro da cachoeira, outra na última caverna à direita do piso inferior. Todas as outras estarão em cavernas cujas paredes deverão ser quebradas. Para vencer os inimigos agache e dispare, virando rapidamente de um lado para o outro (foto 16).

5.ª fase (Salas dos Computadores): Nesta fase, no estágio 1, outro cometa-robô. A primeira criança deve ser a plataforma da direita, voltando para pegar o cometa (foto 17). Para mudar de andar, suba nos pedestais, apertando o direcional para cima (foto 18). As crianças estão atrás de portas eletrônicas. Os inimigos são mortos apenas com disparos. No estágio 2, os canhões laser podem ser destruídos (foto 19). Isto será importante contra os inimigos que, sem os canhões, são vencidos apenas com estrelas. Fique agachado atirando, movendo-se para escapar dos saltos. E, no estágio 3, você pode virar robô: fique em frente à terceira porta e aperte o direcional para baixo e para cima (fotos 20, 21 e 22).

Mr. Big: A bordo de uma nave espacial, Michael deve acertar, entre muitas outras, a nave certa, que é a que aparecer no radar (foto 24). Basta ter muita pontaria e jamais deixar Mr. Big muito tempo na sua frente para não ser atingido. Afinal, depois de tanta luta, não é justo agora você deixá-lo fugir...

THE REVENGE OF SHINOBI

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Luta Marcial CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Shinobi deve resgatar sua namorada, em poder de forças malignas. E, para isso, deverá usar de toda a inteligência e agilidade dos guerreiros ninja. Comece o jogo com infinitos "shurikens" (estrelas-da-morte), entrando em "OPTIONS" e selecionando 00. Depois de 15 segundos, o "00" se transforma em sinal de infinito. Para vencer seu primeiro inimigo, suba no canto esquerdo da tela, pule com cambalhota e, nesse momento, dispare shurikens. E, para passar pela cachoeira, use a magia "fushin". Seu pulo será bem mais alto.





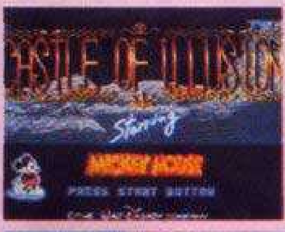


FOTOS: NORBERTO MARQUES

MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILUSION

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

A Bruxa Mizrabel não deixou por menos: seqüestrou Minie, e exige sete pedras preciosas, uma para cada cor do arco-íris, para devolvê-la a seu amado: Mickey, é claro. Ele deve entrar no Castelo das Ilusões, onde tudo parece fantasia, e conseguir as sete pedras. Claro, não será sem muitos truques e estratégias que Mickey conseguirá as pedras. Na fábrica de brinquedos, por exemplo, pegue as orelhas: elas valem uma vida. Mickey é muito bem animado e os cenários são tão belos quanto os melhores filmes de Walt Disney. Confira!





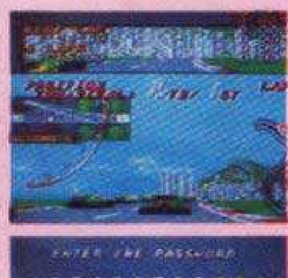


SUPER MONACO GP

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Automobilismo CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Toda a sua habilidade no volante será necessária neste jogo, que reproduz com extrema fidelidade a sensação de se sentar em um bólido de Fórmula 1. Você disputa apenas uma corrida ou realiza treinos livres na pista de sua escolha (são doze das mais famosas pistas mundiais). Mas a opção mais interessante é a disputa de um campeonato. De acordo com seu desempenho, você vai recebendo convites de equipes melhores. E, para se tornar um verdadeiro campeão e dirigir a McLaren de Senna, use o código da foto.



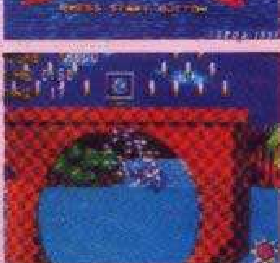


SONIC THE HEDGEHOG

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

O simpático Sonic tem uma difícil missão: todos os animais do seu mundo foram transformados em bichos-robôs. Sonic deve devolver a eles sua verdadeira forma, pulando sobre suas cabeças. E, entre outros truques, Sonic pode rolar quando salta no interior de passagens subterrâneas, ganhando velocidade. No caminho, deve recolher os anéis, que vão aumentando sua força. Pular sobre os computadores pode dar a ele mais anéis, mais velocidade ou até mesmo vidas extras. Na Zona 3, use o pula-pula para atingir o topo do morro.




INDIANA JONES — RAIDERS OF THE LOST ARK

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Indiana Jones está no Egito em busca da arca perdida. Neste jogo, os dois controles são usados: o controle 1 seleciona objetos recolhidos no caminho, como a pistola e o chicote, e o controle 2 movimenta Indy. O caminho certo deve ser descoberto.



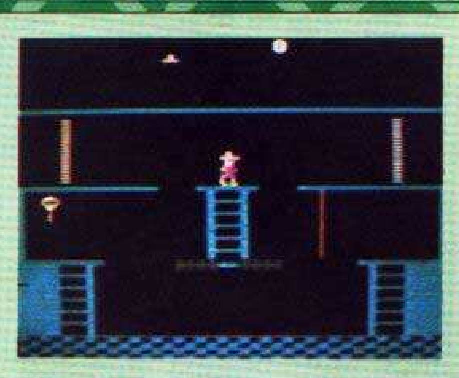


FOTOS: NORBERTO MARQUES

MONTEZUMA'S REVENGE

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você deve explorar as muitas galerias de um milenar templo asteca, em busca do tesouro. A regra principal deste jogo é, além de decorar o caminho, ter muita paciência para superar os obstáculos. Pegar uma vela ajudará muito nas telas escuras.





E.T. — THE EXTRA-TERRESTRIAL

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O simpático — e bem feio — E.T., que encantou as crianças e adultos do mundo inteiro no cinema, continua sua aventura neste "game". Sua missão é encontrar três partes do telefone, para ligar para casa e poder voltar.





POLE POSITION

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

No comando de um bólido de fórmula 1, seu objetivo é, à medida em que vai ultrapassando carros, fazer o percurso de cinco etapas no menor tempo possível. Para passar para a etapa seguinte, é necessário fazer dez mil pontos antes do término do tempo. Acelere!





MOON PATROL

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

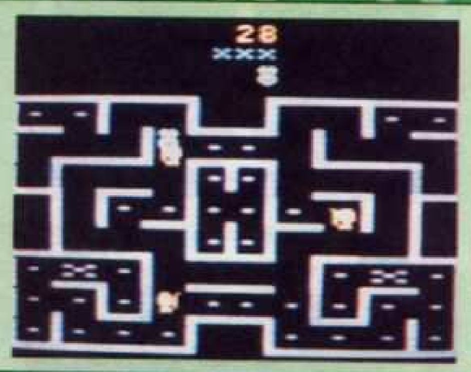
No comando de um avançado carro lunar, você deve explorar toda a superfície do satélite da Terra, defendendo-o de ataques alienígenas. Enquanto o carro desvia e destrói discos intergaláticos, tome cuidado para não cair nas crateras.





SISTEMA ATARI

MOUSE TRAP





CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Mouse Trap é mais uma versão de Pac Man, o mais famoso videogame do mundo. Só que você controla um simpático ratinho que foge de gatos, à medida em que vai comendo as vitaminas. Se conseguir pegar o "X", o rato vira cachorro, podendo derrotar os gatos.

STAR TREK





CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Ao comando da "Enterprise", a nave do seriado "Jornada nas Estrelas", sua missão é encontrar o sol, evitando os ataques inimigos. Na tela principal, você pode ver a posição da "Enterprise" em relação às naves hostis, procurando enquadrá-las na tela de baixo.

Como achar onde está o defeito

O problema quase sempre é o mesmo. Ao se colocar o cartucho no console e ligá-lo, o jogo não "carrega" de jeito nenhum. Só que as causas para este tipo de problema podem ser muitas. Entretanto, depois de esgotados todos os recursos para se obter melhor contato — que incluem checagens no adaptador, se ele estiver sendo usado, e até uma boa limpeza — e de verificadas todas as ligações do aparelho — cabos à TV e à rede elétrica — só restarão duas alternativas. Ou o defeito está no console, ou está no cartucho.

E, para se descobrir com certeza onde está o problema, só experimentando o mesmo cartucho em outro console. Se estiver usando adaptadores, antes disso, pode ser experimentado um outro adaptador. Se, então, o cartucho não funcionar em nenhum outro console, mesmo que se troque também o adaptador, aí sim pode-se ter certeza que o defeito é mesmo no cartucho. E, neste caso, infelizmente não há o que fazer.

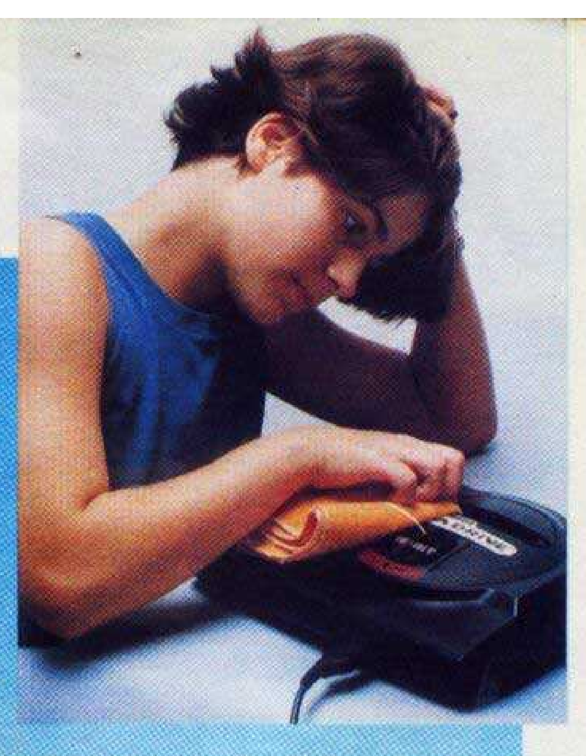
Isso porque não há componentes eletrônicos no cartucho que possam se danificar e ser substituídos. Há apenas um "chip" de memória, que contém o programa (jogo), e para o qual não existem reparos. Aí, o remédio é apelar para a garantia do fabricante ou do importador — se ainda houver tempo.

No caso dos cartuchos Master System, contudo, a identificação de problemas é bem mais fácil: basta olhar na tela, na qual aparecerá a mensagem "Software Error".

Cartucho Master com problema: na tela aparece "software error".

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Jogo limpo



A limpeza dos contatos do console deve ser feita com um pano limpo e seco.

Quando um jogo não quer entrar, normalmente a primeira providência tomada pelo jogador é verificar se o problema está no cartucho. Mas, se depois de esgotados todos os recursos — limpeza dos contatos, tecla "reset" ou as famosas "mexidinhas" para o lado — o jogo continuar se recusando a entrar, não se desespere: quem pode estar com excesso de sujeira é o console. Que, afinal de contas, também merece todo o carinho normalmente dispensado às fitas.

A limpeza dos contatos dos conectores do console é feita da mesma maneira que nos cartuchos, ou seja, usando-se um líquido especial (álcool isopropílico ou anidro — pois o álcool comum contém água, o que é prejudicial —, ou ainda um líquido específico para limpeza de cabeçotes de gravadores). Só não é recomendável o uso de cotonetes, pois os conectores dos consoles têm "garras" que prenderão fiapos de algodão. O melhor é usar um pano limpo.

Já existem "kits" especiais para a limpeza de contatos, tanto do cartucho como do console e que, apesar de serem importados, já podem ser encontrados em algumas lojas especializadas.

Quem com quem

Imagine um cidadão brasileiro que nunca teve qualquer contato com a língua chinesa, por exemplo, tentando ler um excitante livro de aventura... em chinês. Esta pessoa vai entender tanto a história do livro quanto um console Master System tentando "carregar" um jogo especialmente projetado para Nintendo e compatíveis. Ou seja, nada.

Infelizmente, na área de informática e eletrônica estes desentendimentos acontecem com freqüência. Isto porque os microprocessadores contidos nos consoles — que são a "alma" do aparelho, fazendo com que o jogo se desenvolva na tela da TV — são capazes de "ler" e "entender" apenas uma linguagem de programação, na qual os jogos são escritos. Por isso existem jogos iguais ou com poucas diferenças escritos para vários sistemas, caso do Shinobi e do Double Dragon, que existem em versões Master System e Nintendo.

Assim, o uso de adaptadores só é possível entre padrões diferentes de um mesmo sistema — como Nintendo padrão 72 pinos (americano) e Nintendo padrão 60 pinos (japonês). E, para saber o que é compatível com o que, basta dar uma olhadinha na tabela abaixo.

CONSOLE	COMPATÍVEL COM OS JOGOS
ATARI	ATARI
NINTENDO 72 PINOS (americano) (NES, Phantom System, Bit System, Hi-Top Game, Top Game VG 9.000)	Todos os Nintendo 72 pinos e Nintendo 60 pinos com adaptador.
NINTENDO 60 PINOS (japonês) (Famicom, Dynavision II, Super Charger, Top Game VG 8.000 e VG 9.000)	Todos os Nintendo 60 pinos e Nintendo 72 pinos com adaptador.
MASTER SYSTEM	Master System
MEGA DRIVE	Mega Drive, Sega Genesis, Master System com adaptador.



RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. No caso dos jogos Nintendo, todos os resultados publicados superaram os recordes dos jogadores dos Estados Unidos da revista Eletronic Gaming Monthly, março de 1991, fato que foi comprovado pelas fotos recebidas pela redação de **VIDEOGAME**. *E, se o seu resultado for melhor, não perca tempo: envie uma foto da tela que comprove a pontuação obtida e seu nome poderá ser incluído na relação.*

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ARKANOID	Oscar Fernandes Jr.	199.690
DOUBLE DRAGON II	James F. L. Nepomuceno	999.990
	Alex F. L. Nepomuceno	999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
JOURNEY TO SILIUS	Toni Ricardo Cavalheiro	Terminado
KARATE KID	Renato Aurélio Gil	92.400
MEGA MAN III	Toni Ricardo Cavalheiro	Terminado
NINJA GAIDEN II	Daniel Chou Shen	999.900
RAD RACER	Cristiano Franco Alice	65.240
ROLLING THUNDER	Cristiano Franco Alice	132.350
SUPER MARIO BROS. 3	Gabriel Cassiolato	9.999.990
	Toni Ricardo Cavalheiro	9.999.990
SOLSTICE	Toni Ricardo Cavalheiro	100%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100
TOP GUN II	Marcelo de Oliveira	537.000

Fonte: VIDEOGAME, abril de 1991.

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Ricardo Dirani	13.281.000
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	Marcos Roberto Peripato	2.017.000
ALEX KIDD THE LOST STARS	Dionísio Cason	641.600
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Edvaldo R. de Oliveira	763.000
ALTERED BEAST	Fábio Rosa	479.000
CHOPLIFTER	Emerson L. Agnolon	5.448.300
DEAD ANGLE	Matheus Munhoz Vidato	363.400
ESWAT	Davis A. Querido	56.000
GALAXY FORCE	Vinetou Hoepers Ferreira	339.800
HANG ON	Fernando de A. Barcelos	5.278.990
KENSEIDEN	Roderlei Antonio Calderan	1.286.800
PSYCHO FOX	Guilherme L. Summa	Terminado
R-TYPE	Marcelo R. de Oliveira	1.106.600
SHINOBI	Jed C. dos Santos	1.060.700
THUNDER BLADE	Alexandre M. Vieira	2.572.000

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, abril de 1991.

SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: José Sérgio Branco, Norberto Marques (fotos), Alexandre Ono (ilustração), Toni Ricardo Cavalheiro, Gabriel Cassiolato, Ivan Luiz de Oliveira e Alexandre Pagano dos Santos
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Alfonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte)
Shirley Vieira (Diagramação)
Carlos Alberto Faria e Beto F. Leite (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica)
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária)
José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Carla Rodrigues, Simone Vianna Dias, Lúcia Helena Lopes
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda
Coordenadora: Maria Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação)
Laércio da Silva (Tráfego)
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433

VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade): **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433 - TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR - FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP 04015 - São Paulo - SP - Brasil.
Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro -R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394

Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga -Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Bosatelli, JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER



na progames
VOCÊ ENCONTRA O QUE É DIFÍCIL ACHAR NAS OUTRAS.
AQUI, INTOCÁVEIS É SÓ MAIS UM TÍTULO.
+ Tartarugas II
+ Gantlet II
+ Double Dragon
+ G.I. JOE
+ Simpsons
+ Robocop II
+ Missão Impossível
+ Ultra Novidades
Nintendo,
Mega Drive,
Master System,
Game Boy,
Linx e mais.
Sempre os melhores títulos. Aluguel - Compra - Venda - Assessoria - Franchising - Despachamos para todo Brasil. Game Club Postal. O endereço certo para você e seus amigos. Com as últimas novidades do mundo dos games de 3ª, 4ª e 5ª gerações, cartuchos, adaptadores, conversões e acessórios em geral.
PROGAMES
R. Albion, 65-2A - Cj. 24 - Lapa - SP - 05077 - F. 831-5787/261-7935 • R. Serra do Japi, 766 - Tatuapé - SP - 03309 - F. 295-5683
• Av. Paulo Faccini, 525 - Guarulhos - SP - 07110 - F. 209-0971 • R. Major Ávila, 242 - Lj. F - Tijuca - RJ.
SILVER SURFER
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
THE UNCANNY X-MEN
IT'LL TAKE ALL OF YOUR MUTANT POWERS TO DEFEAT MAGNETO!
Little NINJA BROTHERS
CAPCOM
YO! NOID



Vídeo HR-D641M

AS CABEÇAS DA JVC NÃO PARAM. É EMOÇÃO ATRÁS DE EMOÇÃO!

Criadoras do VHS, as cabeças da JVC não param, pesquisando e desenvolvendo sempre, os mais avançados sistemas e equipamentos de vídeo. Como o HR-D641M, que veio para ditar as novas medidas da tecnologia: 4,8 kg APENAS. Mais leve e compacto, o vídeo HR-D641M cresceu em recursos. CONTROLE REMOTO UNIFICADO TV/VÍDEO. 29 funções, para comandar à distância e confortavelmente, o vídeo e a TV, desde a função Power até o Controle de Tracking. SINTONIZADOR PARA 181 CANAIS. Sintoniza as freqüências VHF, UHF ou, ainda, canais de TV a cabo. SELETOR AUTOMÁTICO NTSC/PAL-M. SISTEMA 4 CABEÇAS DOUBLE AZIMUTH para reproduzir efeitos especiais com perfeição. CONTADOR DE FITA POR TEMPO REAL. Com busca e localização do trecho desejado, em tempo real. GARANTIA DE 1 ANO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA, em todo o território nacional.

GARANTIA 1 UM ANO

Se isso tudo ainda não fez a sua cabeça, experimente acionar as cabeças de um vídeo JVC. É emoção garantida!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

TECNOVIDEO®

CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011)815-9144

JVC®

O INVENTOR DO VHS